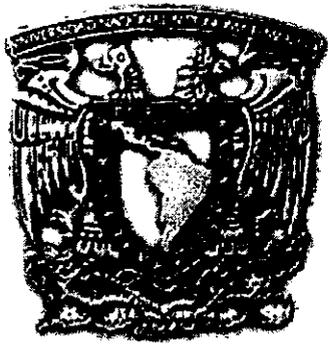


00265



**ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLASTICAS**

---

---

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MÉXICO**

**PROCESOS DE EXPRESIÓN  
GRÁFICA  
PARA LA ENSEÑANZA  
DE LOS DISEÑADORES  
DE LA COMUNICACIÓN  
GRÁFICA**

**T E S I S**  
QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
**MAESTRA EN ARTES VISUALES  
COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO**

**P R E S E N T A**

**MARÍA DE LOURDES ORTEGA DOMÍNGUEZ**

DIRECTORA DE TESIS:  
**MTRA. LUZ DEL CARMEN VILCHIS EZQUIVEL**  
(ENAP)

**MÉXICO, D.F.**

**OTOÑO 2000**

284116



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

---

**Procesos de Expresión Gráfica  
para la Enseñanza  
de los Diseñadores  
de la Comunicación Gráfica.**

---

D.C.G. María de Lourdes Ortega Domínguez

---

*Este trabajo lo dedico...*

*al **Todo Poderoso***

*Quién me dotó de más de un talento  
para servir al mundo que me rodea...*

*a mis queridos padres:*

***José Ortega Arceo †***

***Raquel Domínguez Alarcón***

*A mi **Mtra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel***

*Por su valiosa dirección.*

*Y a mis **alumnos** que fueron instrumento importante en la elaboración  
de mi tesis y a quienes obtengan utilidad de ésta en su formación  
profesional.*

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
MENSAJE DE PAUL KLEE.....	11
<b>CAPÍTULO 1</b>	
ANÁLISIS DE ALGUNOS DE LOS RECURSOS DE DIBUJO MÁS COMUNES.....	13
Perspectivas, Experiencias en Dibujo.	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	29
2.1 LA REPRESENTACIÓN POR MEDIO DEL DIBUJO Forma y Figura/Fondo. Apreciación Gráfica. Expresión, Composición. Aplicaciones del Dibujo Lineal.	
2.2 EL MIMETISMO Y LA EXPRESIÓN GRÁFICA.....	36
2.3 ESQUEMAS APRENDIDOS Y MEMORIA GRÁFICA.....	45
<b>CAPÍTULO 3</b>	
DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN GRÁFICA	
3.1 AREAS DEL DESARROLLO HUMANO: LA PERCEPCIÓN, LA MEMORIA Y LO EMOTIVO.....	51
Óptica, Visión Estereoscópica y Binocular, Percepción del Color, Cerebro, Hemisferio Derecho, Hemisferio Izquierdo, Percepción, Memoria, Factores de la Memoria, El Olvido, Trastornos de la Memoria, Emotividad.	
3.2 ELEMENTOS DE ENSEÑANZA --APRENDIZAJE.....	70
Aprendizaje Incidental e Intencional, . Desempeño del Aprendiz, Creatividad. Juego.	

3.3 DEFINICIÓN DEL PROCESO DIDÁCTICO.....	82
Experiencias que Justifican el Procedimiento Didáctico, Elementos de Composición, Equilibrio, Simplicidad, Estrategias Didácticas, Apreciación Artística, Funciones Comunicativas de la Obra Gráfica (Dibujo), Planos Comunicativos del Dibujo, Efectos Comunicativos, Mecanismos de Apreciación, La Interpretación, Valoración de una Obra, Facetas de la Valoración Artística, Habilidades para la Producción Gráfica.	

## **CAPÍTULO 4**

DESARROLLO DE ESQUEMAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA-----	97
Descripción de las Etapas del Procedimiento Didáctico.....	99
<b>4.1 Ejercicios para el Desarrollo de la Sensibilización,</b> Percepción y Visualización.....	99.
4.1.1 Observación con los cuatro sentidos	
4.1.2 Visualización y memoria (modelado)	
4.1.3 Observación Visual (copia del modelo)	
<b>4.2 Garabatos.....</b>	105
4.2.1 Formas	
4.2.2 Valores	
4.2.3 Texturas	
4.2.4 Estudios	
<b>4.3 Trazo continuo sin separar el lápiz del papel.....</b>	110
4.3.1 manos derecha/izquierda	
<b>4.4 Composición Aleatoria.....</b>	112
4.4.1 Ambas manos a la vez	
4.4.2 Parejas	
4.4.3 Composición creativa	
4.5 Hecho con los pies	
4.6 Expresión	
4.6.1 Animación	
4.7 Collage	
4.7.1 Circunstancias y Contextos	
4.8 El Cuarto Vacío	

## **CAPÍTULO 5**

5.1 FUNCIONALIDAD Y UTILIDAD.....	151
5.2 IMPORTANCIA.....	152
5.3 MOMENTOS SIGNIFICATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	153
5.4 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	153
5.5 MÉTODO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	154
<b>CONCLUSIONES.....</b>	156
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	158

## INTRODUCCIÓN

**H**ay quienes dicen que el talento de expresarse gráficamente está reservado a un número reducido de personas quienes nacieron con ese don, pero considero que todo aquel que tiene un verdadero deseo de desarrollar esta capacidad, puede lograrlo satisfactoriamente.

Aquí se explica una serie de estrategias (aunadas a estrategias de otros autores) que desarrolladas y aplicadas a lo largo de mi ejercicio docente, comprobada en la óptima evolución de los estudiantes.

El talento va más allá del simple dominio de las técnicas, es ese algo de que está impregnada la obra, que transmite sensibilidad, amor por el oficio y conocimiento y destreza en la materia, lo cual se manifiesta después de asumir el compromiso de la constancia y la disciplina.

El actual sistema educativo lo que ha hecho en cada individuo, es coartarle su instinto investigador, atrofia su capacidad creadora y su sensibilización, bloquea la capacidad de análisis y con ella la del criterio. El resultado final es una ciudadanía perezosa y programada con los mismos esquemas para emitir respuestas esperadas.

Desde la escuela elemental, para explicar a los niños los conocimientos de determinado tópico, resulta práctico garrapatear algunas abstracciones representativas de los objetos cotidianos; en ese momento el niño digiere la imagen tal y como la ha representado el enseñante, y archiva en su memoria una imagen resuelta que repetirá por toda la vida, sin analizar si es algo apegado fielmente a la realidad o no.

Cuando alguien se propone hacer un retrato de 3/4, el resultado será seguramente un remedo de la realidad: la cabeza, una elipse, los ojos arriba,

uno junto al otro, la nariz en medio y la boca en línea horizontal en la parte inferior. Y todo en posición frontal. El cabello, si es lacio, se representará con líneas rectas, y si es rizado, con líneas espirales. Finalmente no habrá ningún parecido fiel entre el modelo y el dibujo, éste será una compilación de los "esquemas" archivados en la infancia; en realidad no hay OBSERVACIÓN, que conscientice el giro de la cabeza a 3/4 y cómo la posición afecta al conjunto de elementos, las diferencias entre el ojo derecho y el izquierdo, las referencias dimensionales entre todos los elementos que conforman el rostro y los rasgos; y otros muchos detalles a considerar.

Desafortunadamente cuando el aspirante a ilustrador o diseñador llega a la carrera de diseño, aplica los "esquemas aprendidos". Es asombroso ver a los estudiantes en la clase de dibujo de imitación, llevar la mirada del modelo al papel, como si realmente copiaran pero el resultado final es la reproducción de aquel viejo esquema infantil impreso en sus memorias, el cual solo remeda la realidad con carencias de elemental construcción.

Otra situación muy común es la de diseñar o ilustrar improvisadamente, basándose únicamente en la memoria gráfica la cual es de una pobreza acérrima.

Una circunstancia de habilidad digna de mencionarse es el desarrollo de los zurdos en la vida cotidiana, cuya destreza supera a la de los diestros; casi todos los artefactos que requieren de la manipulación, están pensados para los diestros; los zurdos desarrollan habilidad en la diestra debido a que todo está programado para el uso de la mano derecha: la palanca de velocidades de un automóvil, la paleta de escritura de la mayoría de los pupitres escolares, la localización del ratón en las computadoras, algunos mecanismos de las máquinas de escribir, el saludo de mano, el abrelatas, el depósito de agua en los lavaderos, la disposición de las cuerdas en las guitarras y muchos otros más. Todos podemos habilitar las dos manos. Son pocos los que se acuerdan de los zurdos, a quienes no les queda más remedio que hacer uso de su diestra, logrando una habilidad superior a la de los diestros cuando usan su izquierda.

Hace poco más de cinco años, decidí hacer participar la mano que menos uso en toda actividad posible; manejo de los cubiertos al comer, escribir, maquillarme, aplaudir, etc. aún en estas prácticas tan simples se experimenta otra sensación

Al dibujar también con la mano que menos usamos, se experimenta la lucha contra la inhabilidad de ésta para procurar trazos que representen fielmente la realidad, si además de esto hacemos cooperar también la OBSERVACIÓN se logran dibujos más interesantes. Un dibujo terminado en

esta técnica, puede parecer a simple vista algo antiestético. pero si lo analizamos, se advierte dentro de todo, rasgos, posturas y anatomías naturales.

## LA MANO DERECHA Y LA IZQUIERDA

Aunque la gente se aturda,  
Diré sin citar la fecha,  
Lo que la mano derecha  
Le dijo un día a la Zurda.

Y por si alguno creyó  
Que no hay Derecha con labia,  
Diré también lo que sabia  
La zurda le contestó.

Es, pues, el caso que un día,  
Viéndose la mano Diestra  
En todo lista y maestra,  
A la izquierda reprendía.

- Veo, exclamó con ahínco,  
Que nunca vales dos bledos,  
Pues teniendo cinco dedos,  
Siempre eres torpe en los cinco.

Nunca puedo conseguir  
Verte coser ni bordar:  
¡ Tu una aguja manejar !  
Lo mismo que escribir.

Eres lerda, y no me gruñas,  
Pues no puedes, aunque quieras.  
Ni aún manejar las tijeras  
Para cortarme las uñas.

Yo en tanto las corto a ti,  
Y tu en ello te complaces  
Carga siempre sobre mí

¿ Dirásme, por Belcebú.  
En que demonios consista  
El que, siendo yo tan lista,  
Seas torpe siempre tú ?

"Mi aptitud, dijo la Izquierda,  
Siempre a la tuya ha igualado;  
Pero a ti han educado,  
Y a mi me han criado lerda."

¿ De qué me sirve tener  
Aptitud para mi oficio,  
Si no tengo el ejercicio  
Que la hace desenvolver ?

La izquierda tuvo razón,  
Porque, lectores no es cuento:  
*¿ De qué nos servirá el talento,  
Si os falta la educación ?*

Fábula. Miguel Agustín Príncipe. Poeta español (1811 - 1863)

Con este método aprenderemos a optimizar el tiempo, a apreciar nuevos valores estéticos y a entrenar la creatividad para la aportación de propuestas versátiles, originales y expresivas.

Ocuparse de técnicas de representación gráfica, no es solo repetir un recetario de fórmulas para aplicar color, maneras de manipular los materiales y los secretos de generar efectos de formas y texturas, es ir más allá en el trabajo de búsqueda de nuevas formas y valores expresivos que resultan de la creatividad forjada.

Un factor que ha influido es el *tiempo*; los diseñadores o ilustradores deben ejecutar el trabajo original con rapidez para que éste cumpla su cometido dentro de un lapso predeterminado. La optimización del tiempo nos permitirá alcanzar muchas otras metas, al ser los primeros en proveer un servicio.

Una de las estrategias será, volver a los primeros años de infancia para recuperar habilidades olvidadas: La percepción, las sensaciones y la memoria... además de divertirnos. Sentir los materiales y los modelos a copiar, haciendo participar todos los sentidos posibles.

También se habilitarán nuestros miembros menos socorridos: los pies, la mano izquierda quienes son diestros, la derecha quienes son zurdos y hasta la boca.

Olvidarnos de la "calidad", el formato y la composición.

OBSERVAR, mientras la vista escudriña los modelos a copiar, nuestra mano (o cualquier otra extremidad) dibujan continuamente y disfrutan el placer del trazo, el viaje por todo el sustrato mediante una línea.

Cuando el ilustrador se enfrenta al inicio de la tarea, existen muchos temores, uno de ellos es irrumpir en el papel blanco. La angustia en cada trazo, por pretender hacerlo bien, borrar continuamente para corregir una y otra vez, aplicar trazos temerosos y frustrados ("línea de pelos") hasta que el dibujo final no es mas que el resultado de los "esquemas preestablecidos" obtenidos de la aparente imaginación, que no es otra cosa que el rescate de las abstracciones de la memoria gráfica. Incluso cuando se copia - también aparentemente - un modelo real, o fotografía, son el resultado de la misma información archivada. Estas aparentes copias, tienen alguna semejanza, con los modelos, pero solo en la información superficial que se toma de ellos: forma general o envolvente, posición, y el color o colores más relevantes. Es algo así como el juego de "pégale la cola al burro", se sabe que va en la parte trasera y con orientación vertical, lo cual es suficiente información para ejecutarlo a ojos cerrados. Igual sucede cuando se dibuja; se trazan los elementos siguiendo una lógica aprendida y elemental, sin una real conciencia de análisis de la anatomía y de la observación.

Si el estudiante en su falta de dominio para el dibujo hace imágenes deformes y desastrosas, entonces vamos a sacar partido a las limitaciones; si con los ojos abiertos no estamos observando, entonces dejemos de mirar (el papel) mientras trabajamos.

Dibujar con la mano menos hábil e incluso con la boca o con los pies, cuando no estamos acostumbrados a hacerlo, los dibujos resultarán completamente desastrosos... “aparentemente”.

Lo importante es, en este proceso, dibujar sin levantar la mano, para no interrumpir la continuidad del trazo, esta es una forma de tener referencia espacial, que ayuda a la ubicación de los rasgos o elementos componentes de la obra. Aún hay algo más importante en este desarrollo; los ojos permanecen fijos, escudriñando el modelo que se copia, OBSERVANDO, recorriendo con la mirada cada detalle del objeto y su entorno, transmitiéndole al cerebro la información fiel del mismo, para que a su vez el cerebro ordene a la mano (o miembro que dibuja) traducir esa información con la misma fidelidad, este es el momento de auténtica OBSERVACIÓN, acompañada de una decidida actitud comprometida de reproducir las formas verdaderas de lo que se copia, no debe importarnos lo distorsionado del dibujo, pero tampoco se trata de hacerlo descuidadamente, todo trabajo es importante, debe realizarse cuidadosa y respetuosamente. El proceso resulta también muy divertido, cuando se mira el trazo terminado, de pronto parece que hemos descubierto el secreto de algún artista contemporáneo.

En la aplicación de color y textura se experimentan diversas sensaciones; mientras que para unos no es asimilable, afortunadamente para la mayoría es una experiencia muy agradable y al final, todo aquel involucrado con la sensibilidad gráfica reconoce el encanto contenido en el dibujo.

Aplicar esta serie de estrategias, aporta significativos beneficios a quienes las practican, primeramente la capacidad de observar y la habilidad para dibujar van a la par, la apertura de los sentidos para percibir de una manera integral, volviéndonos más sensibles y analíticos para también localizar la esencia del concepto que se pretende transmitir.

Las estrategias para componer enriquecen la creatividad del ejecutante, le hacen perder el miedo y los titubeos al inicio del trabajo; en esta propuesta se desarrollarán estrategias compositivas, trazando varios objetos, o el mismo en posiciones diversas, generando una especie de collage de imágenes sobrepuestas. En la aplicación de color y texturas aún existe la oportunidad de enriquecer la composición, conjugando con libertad y convicción los conceptos compositivos del diseño básico con los espontáneos haciendo del trabajo algo realmente versátil y fructífero.

Existen muchos métodos que favorecen el desarrollo de la habilidad del dibujo y considero que todos son funcionales dependiendo de las necesidades y prioridades de cada practicante, aún creo que todos entre sí se complementan enriqueciendo las habilidades de quienes acuden a ellas.

### **Mensaje de Paul Klee**

“En su obra empezó a observarse una nueva fuerza expresiva. Los elementos de la naturaleza que en ella figuraban: árboles, lunas, pájaros, eran tomados de la realidad, pero representados en forma esquemática –es decir, simplificada- y con gran sentido del humor: *“El humor debe ayudar a vencerlo todo”*, solía decir.

Liberado de copiar la realidad fríamente, sin añadirle nada de su emoción o de su fantasía, según le impusieron tanto en la escuela de dibujo como en la academia, Klee fue uno de los primeros artistas en apreciar las cualidades expresivas y plásticas de los espontáneos dibujos de los niños.

No obstante, su experiencia le hizo ver que si bien el proceso creativo depende en gran parte de la emoción y el sentimiento, también implica observación, meditación y, finalmente, práctica y ejercicio para lograr el resultado deseado”.



Senecio. 1922, óleo sobre gasa montada en cartón (40.5 x 38 cm.). Portada Saber Ver, arte y recreación para toda la familia, No.7, 1997.

## CAPÍTULO 1

### ANÁLISIS DE ALGUNOS DE LOS RECURSOS DE DIBUJO MÁS COMUNES

Cuando cursaba alguno de los últimos años de la escuela primaria, recuerdo que en uno de mis libros se narraba la historia de la palabra "*sincero*", la cual posteriormente definió la sinceridad como valor humano.

Esta narración explicaba que los antiguos escultores resanaban las imperfecciones de sus piezas con cera y así lograban la apariencia de un trabajo perfecto.

Sin embargo, al conocerse este pequeño truco, se decidió otorgar mayor valor a aquellas esculturas puristas, realmente perfectas y "*sin-cera*".

Naturalmente se aprecia la capacidad del artista que ejecuta sin error. De hecho en toda área del quehacer humano, existe ese interés por lo perfecto, como consecuencia de la limpieza en la ejecución, (o sinceridad).

Sin restarle valor a la preferencia del purismo, considero válidas todas las ayudas que el dibujante, o artista gráfico en general, pueda utilizar para desarrollar su trabajo con la mejor calidad. Además, cuando el espíritu experimental del artista lo lleva a la búsqueda de nuevas técnicas expresivas, con las que muchas veces tiene que romper las reglas académicas y aceptar los productos de las nuevas tecnologías, estos influyen en el cambio de valores estéticos y los transforman teniendo que considerar la carga comunicativa que la composición transmite y tomar en cuenta el impacto de la obra en la sociedad, esto podría complicar en muchos casos, hacer una selección de los trabajos técnicamente "*sinceros*".

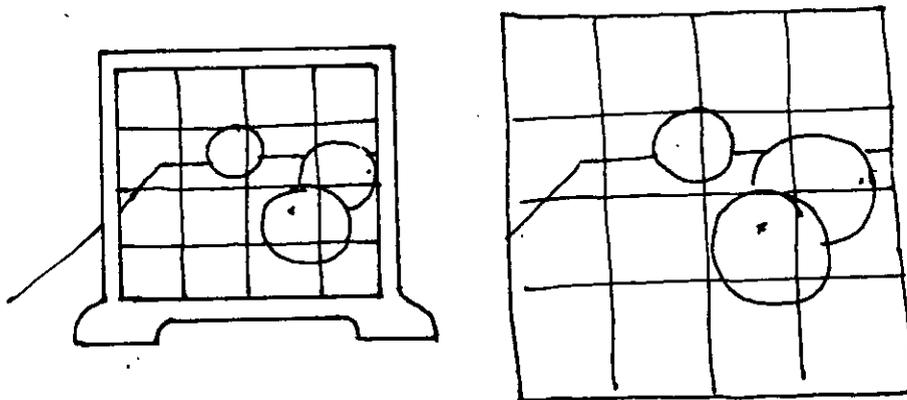
Aún los grandes maestros de la historia, desarrollaron instrumentos de apoyo para dibujar; por ejemplo a Albert Durero le preocupaba la correcta representación de la perspectiva, e ideó una sencilla retícula colocada entre la vista del dibujante y la escena a copiar, ésta, entre varias máquinas que también inventó.<sup>1</sup>

La retícula ayuda a zonificar por cuadrantes la imagen o modelo a copiar, el dibujante tiene que ir trazando cada línea que encuentre inscrita en cada cuadro, es como ir armando un rompecabezas hasta completar el dibujo. Nos ayuda a percibir la perspectiva y a representarla adecuadamente.

Esta aportación es muy útil, siempre que se tenga conciencia del conjunto, para integrar cada pieza con sensibilidad, porque si se copia aisladamente el contenido de cada cuadro el resultado las uniones entre las piezas se verán forzadas y el resultado será frío y mecánico.



Grabado en madera de Alberto Durero muestra un artista estudiando un escorzo. Matemáticas. Colección científica de Time Life. 1974 Pág.101



<sup>1</sup> DAUCHER, Hans. Modos de dibujar No. 6 Secretos de taller. Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1987.

Leonardo D'Vinci explica el funcionamiento de la cámara oscura que prevaleció hasta inicios del siglo XIX como recurso frecuente para representar la naturaleza con mayor fidelidad; aditamentos como espejos y lentes para invertir las imágenes se anexaron a las cámaras, perfeccionándose y haciéndose portátiles; siendo de tan fácil manejo, se volvió un recurso clandestino muy socorrido entre los artistas gráficos, pero la mayoría de ellos, -como en toda circunstancia de la historia- rechazaban el empleo de fotos como "modelos" para sus trabajos. *"En el legado de Lembach se encontraron 6,500 negativos de vidrio que muestran hasta que punto los pintores de finales del siglo XIX empleaban la fotografía como ayuda en sus trabajos"* <sup>2</sup>

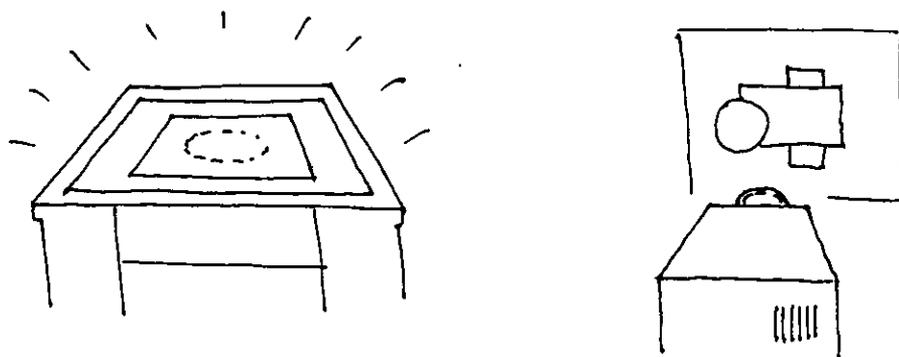
Estas cámaras también capturaban la imagen en perspectiva, y la perspectiva era considerada garantía de veracidad.

También Robert Hooke (secretario de la Royal Society) inventó una máquina para dibujar -entre otros inventos- arguyendo que *"la anotación exacta de las observaciones visuales era la clave de un nuevo y verdadero conocimiento"* <sup>3</sup> Basta una mano sincera y un ojo fiel para examinar y anotar las cosas tal como se nos presentan.

Al contrario de la cámara oscura, está la "cámara lúcida" o clara, que se desarrolló a principios del siglo XIX, ésta debió ser el antecedente de las calcas limpias sin líneas de referencia, permitiendo una economía de tiempo y de material.

El uso de proyectores de cuerpos opacos, transparencias y mesas de luz para calcar modelos, son medios muy eficaces que nos ofrecen la comodidad de ajustar la imagen al tamaño requerido, el trazo es único y limpio, y la optimización del tiempo es realmente una fortuna trabajar en esta época.

Obviamente quienes saben dibujar, sabrán calcar las líneas suficientes y necesarias con la fluidez y naturalidad que merece el trabajo de calidad. Quienes no saben dibujar aún sus calcas serán deficientes, pues carecen del cuidado y la sensibilidad de seguir la línea original del modelo y lo deforman.

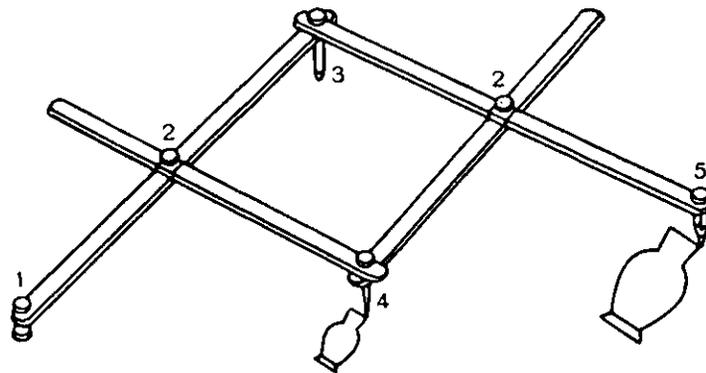


<sup>2</sup> DAUCHER, Hans. Modos de dibujar No. 6 Secretos de taller. Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1987.

<sup>3</sup> BARLOW, Horace, BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. Imagen y conocimiento. Cómo vemos al mundo y cómo lo interpretamos. Ed. Crítica

Otro recurso más académico y “*sincero*” está en la búsqueda de las similitudes, esto es; en la naturaleza se reproducen las formas básicas como círculos, esferas, cuadrados, rectángulos, cubos, etc. Y un buen observador las descubre en las partes complicadas de las estructuras que copia y al imitarlas facilita la tarea de representación gráfica; por ejemplo una manzana, tiene como base la esfera, a la que será más fácil darle las variantes anatómicas. Las cajas, edificios, libros, muebles,... tendrán como base los cubos y prismas rectangulares.

El pantógrafo aportó a la calca la posibilidad de hacerlo a tamaño distinto del original.



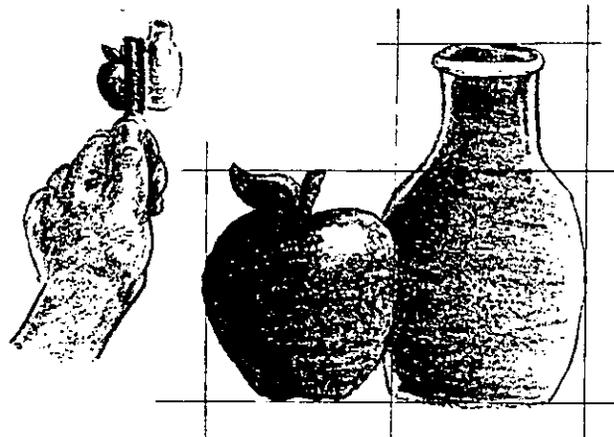
#### PANTÓGRAFO

1. Perno fijo; 2. Perno regulable; 3. Perno corredizo; 4. Punta de marfil; Punta del lapicero

**Pantógrafo.** Diccionario enciclopédico ilustrado, vol. 6 de 8 Selecciones del Reader's Digest 1971 pág.128

Toma de referencias con el mismo lápiz. Es otra variante de las retículas que ayudan a calcar los modelos en las proporciones y dimensiones correctas.

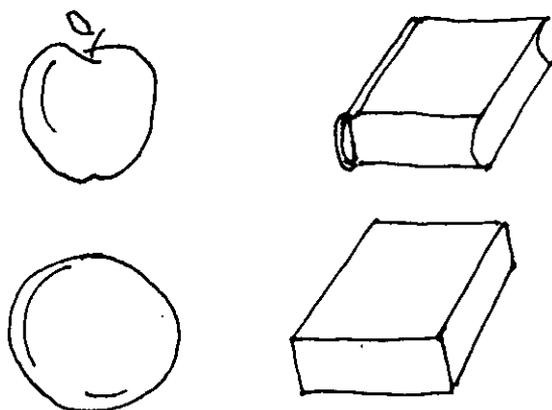
A mi en lo personal, este recurso no me funciona, provoca que me pierda y aisle cada elemento del modelo y prolonga el tiempo del trazo. Sin embargo es de gran utilidad para muchas personas.



Asociación de las figuras geométricas con los modelos a copiar.

En el desarrollo de las primeras etapas de madurez del ser humano, vamos incorporando en nuestros trazos primarios las formas básicas: círculo, cuadrado, triángulo, etc. hasta comprenderlas como volúmenes: esferas, prismas cuadrangulares o poligonales, pirámides, etc. formas que podemos asociar con los modelos a copiar para facilitar la génesis del dibujo.

Lograr comprender la asociación de formas básicas en los modelos es otro excelente recurso para dibujar.



Trazos de referencia localizados en los mismos rasgos del modelo, mismos que generan su propia retícula. Igual que la retícula de Durero, segmenta el modelo para copiar cada una de sus partes y no desorientarse en el todo de las formas del modelo.

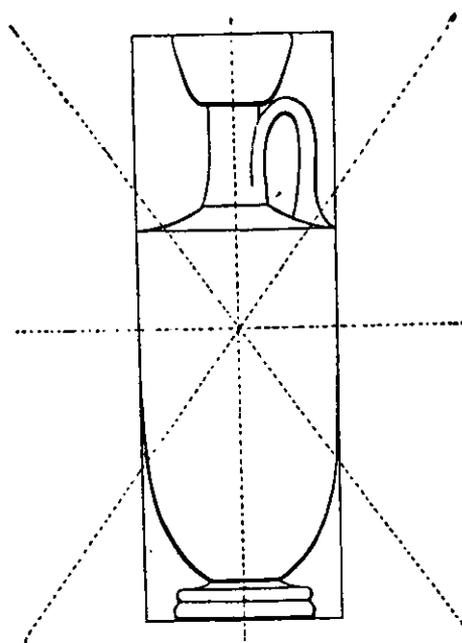


Fig. 15. Dibujo de figura, Enciclopedia práctica Jackson. Tomo 4, 1963. Pág. 204.

El uso de líneas o ejes de referencia, es una buena ayuda en el logro de la precisión y rapidez; en los métodos de dibujo de figura humana, se involucra además el estudio de las proporciones, mientras más detallado es, mejores figuras humanas se logran.

El uso de retículas y sus variantes, como los ejes de referencia, para alguien con más habilidad para el dibujo, no necesitará encerrar en cuadros cara parte del modelo, solo unas cuantas líneas – menos que las empleadas en las retículas – serán suficientes para crear un dibujo completo.

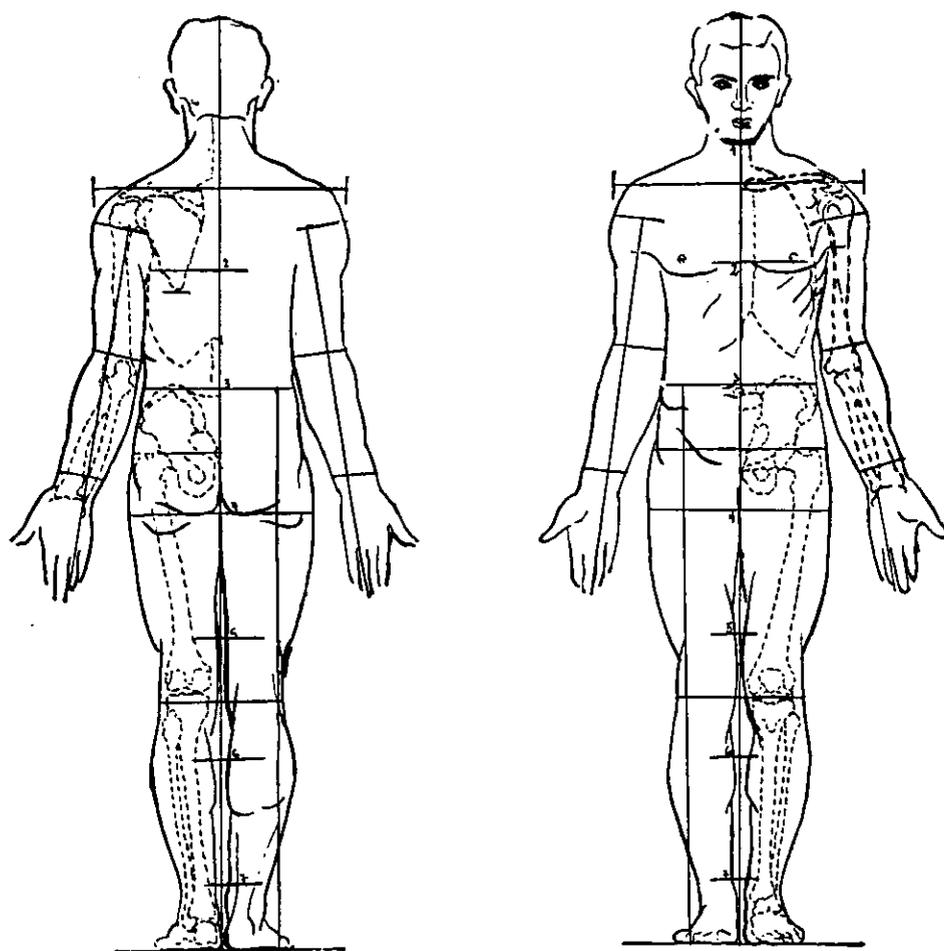


Fig. 30 y 31. Dibujo de figura, Enciclopedia práctica Jackson. Tomo 4, 1963. Pág. 216 y 217.

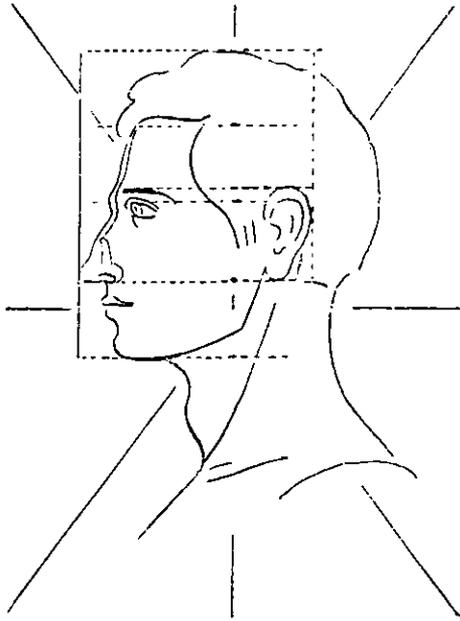
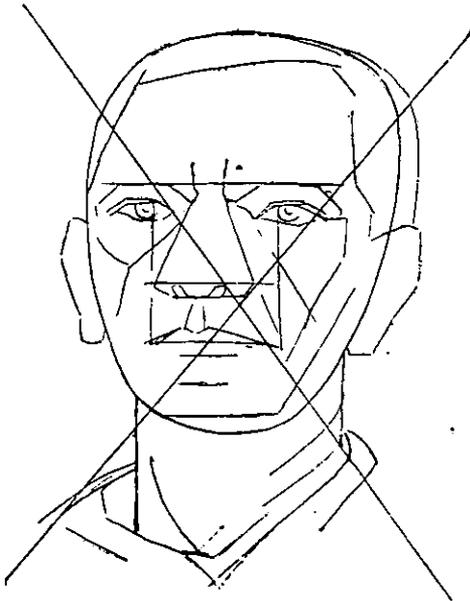


Fig. 22



Figs. 20 - 23. Dibujo de figura, Enciclopedia práctica Jackson. Tomo 4, 1963. Pág. 210 y 211.

Una verdad que debe falsearse, para rescatar la misma verdad, está en las técnicas de perspectiva que se desarrollaron entre pintores y escultores, he aquí un texto que lo explica:

Dijo Vasari, durante el Renacimiento: *"Cuando las estatuas deben colocarse en una posición elevada y abajo no hay espacio para que uno se aleje lo bastante como para mirarlas desde cierta distancia, sino que se está forzando a estar casi debajo de ellas, deben hacerse una cabeza o dos más altas." Si esto se hace así, "lo que se agrega de altura se consume en el escorzo, y cuando se las mira resultan ser realmente de proporción correcta y no enanas; por el contrario, llenas de gracia".*<sup>4</sup>

Estas compensaciones de proporción tuvieron que desarrollarse porque el ojo humano no corrige las distorsiones que la perspectiva natural provoca.

La perspectiva no solo influye en las proporciones de las formas sino en los colores y las texturas.

Las técnicas facilitan la deformación de los modelos de manera gradual sea que crezcan o decrezcan mediante gradientes artificiales, medibles en la retícula perspectivada, facilitarán el trabajo con eficaz regularidad haciendo notorios los cambios y por lo tanto un trabajo más digerible para el observador; en cambio seguir el realismo natural de la escena no contribuirían a la adecuada acentuación de la profundidad.

A larga distancia, las cosas más claras y más oscuras que el aire cambian de color; las claras toman oscuridad, y las oscuras claridad.

Como se menciona, el color también es afectado en la perspectiva ya D'Vinci lo expone exhaustivamente en su tratado de pintura, para entender la importancia de la luz al participar en la perspectiva. Rembrandt dominaba este efecto y jugaba virtuosamente con él ubicándolo en cualquier espacio de sus obras; no siempre la claridad indica el primer plano.

Un verdadero bagaje de perspectivas nos legó la inquietante búsqueda del hombre por representar eficazmente la sensación de profundidad y tridimensionalidad.

Sin embargo, mucho antes del desarrollo de las perspectivas académicas el hombre ya había representado espacios y volúmenes con códigos ingenuos como lo hacen los niños en sus primeros dibujos, lo que está en la parte superior de la hoja lo entenderá como lo más lejano y lo que ocupe la parte próxima al inferior será el primer plano. Aún así como observadores desarrollamos psicológicamente la sensación de profundidad gracias a nuestras realidades vividas y archivadas en la memoria gráfica.

---

<sup>4</sup> ARNHEIM, Rudolf. Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora. Ed. Universitaria de Buenos Aires.



Una escena sin perspectiva. Representación del s. XII. Matemáticas. Colección científica de Time Life. 1974. Pág. 98.

## Perspectivas

“La perspectiva es la brida y el timón de la pintura.”<sup>5</sup>

La perspectiva es de tal naturaleza que hace aparecer en relieve lo que es plano y plano lo que tiene relieve.

La perspectiva fotográfica o central depende de tres factores: El grado de distorsión del modelo, el ángulo de convergencia y la distancia a que se encuentra el observador de la composición.

La perspectiva aérea o psicológica, comunica las sensaciones de profundidad con el recurso de colores, superposición de imágenes y sombras, los modelos pequeños nos indican lejanía con respecto de aquellos grandes que nos comunican cercanía.

---

<sup>5</sup> D'VINCI. Leonardo. Tratado de la pintura y del paisaje sombra y luz. Joaquín Gil Editor.

La perspectiva lineal apareció en el Renacimiento y era de rigurosa aplicación en el arte, sea central o diagonal involucraba la verdadera belleza y el naturalismo rescatados de las antiguas culturas romana y griega.

Es innegable el orden y la majestuosidad que transmiten las composiciones con esta perspectiva, pero al transformarse por necesidades las épocas y las culturas, influencias o audacias imponen sus propias propuestas y muchas veces hasta el desorden tiene un valor estético y artístico.

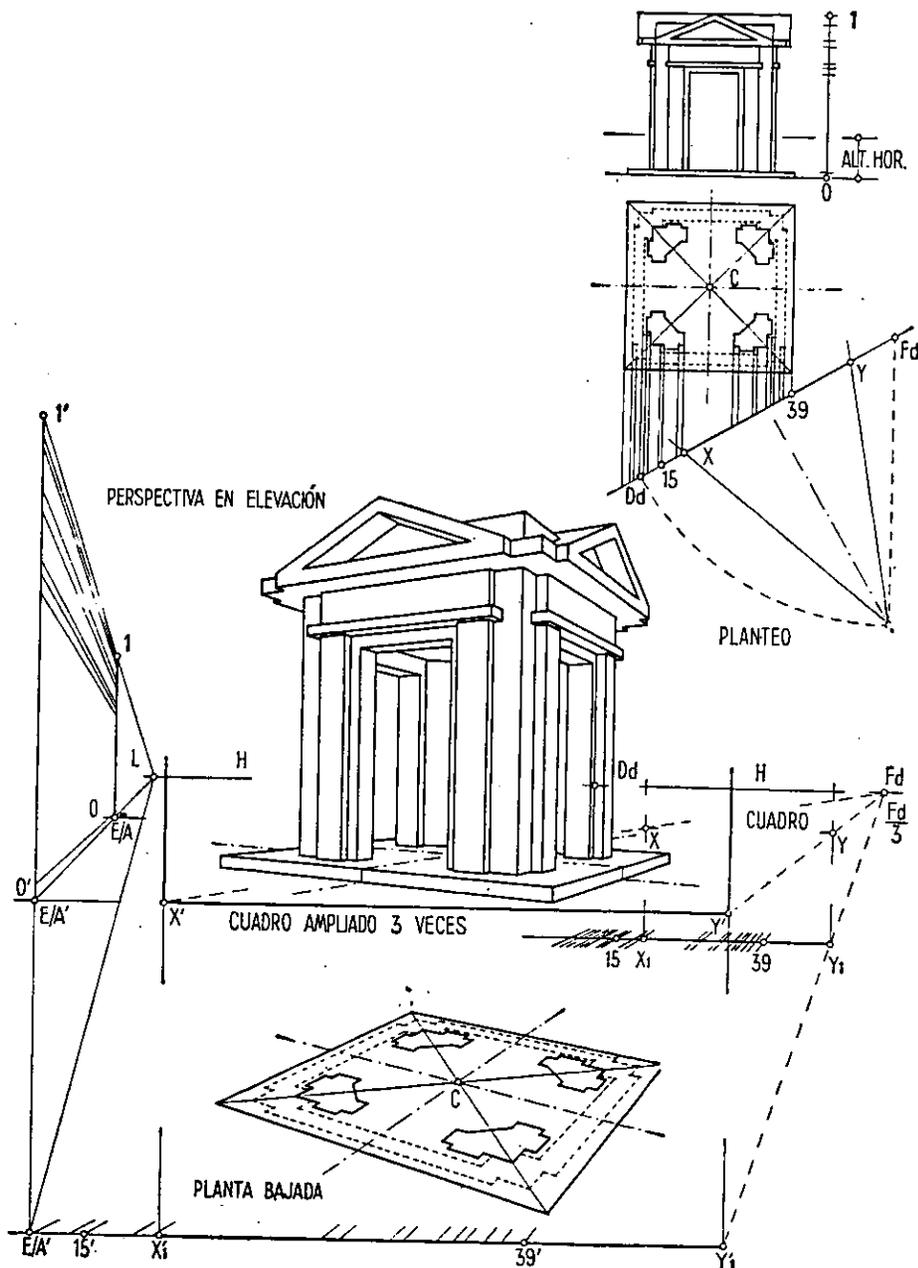
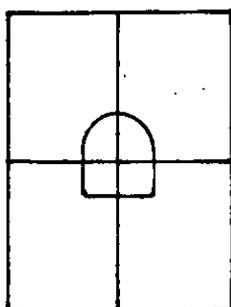


Fig. 156. Dibujo de figura, Enciclopedia práctica Jackson. Tomo 4, 1963. Pág. 310.

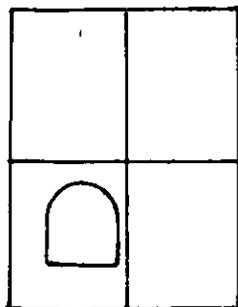
Actualmente un análisis del poder psicológico que tienen los espacios será un buen recurso para organizar el mensaje gráfico:

Gracias a nuestra orientación con un arriba y un abajo, una izquierda y una derecha, cada uno de los ángulos o cuadrantes de la superficie nos produce sensaciones diferentes.”

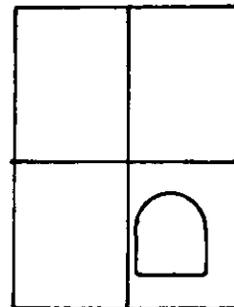
Algunas composiciones nos generan sensaciones de inestabilidad, cuando existen zonas de fuerte atracción visual, a esta situación podemos referirla como *tensión*, y puede tener diferentes intensidades, dependiendo de las características de la forma, figura, tamaño, color, textura, o por las relaciones de dirección, posición, espacio y gravedad que se generen en la imagen. Se pueden clasificar tres tipos de tensión: mínima, media y máxima. Lo que justifica el criterio de inestabilidad, es que las partes superior e izquierda del formato se oponen, la primera a la fuerza de gravedad y la segunda al orden natural de lectura.



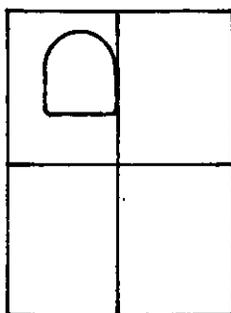
EQUILIBRIO



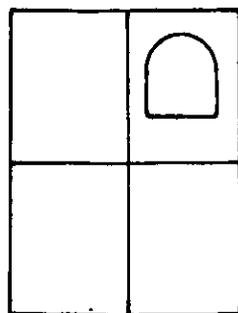
TENSIÓN MÍNIMA



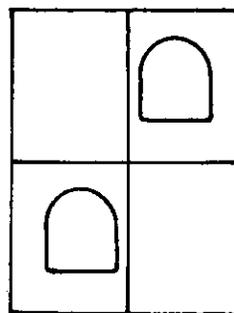
TENSIÓN MEDIA



TENSIÓN MEDIA



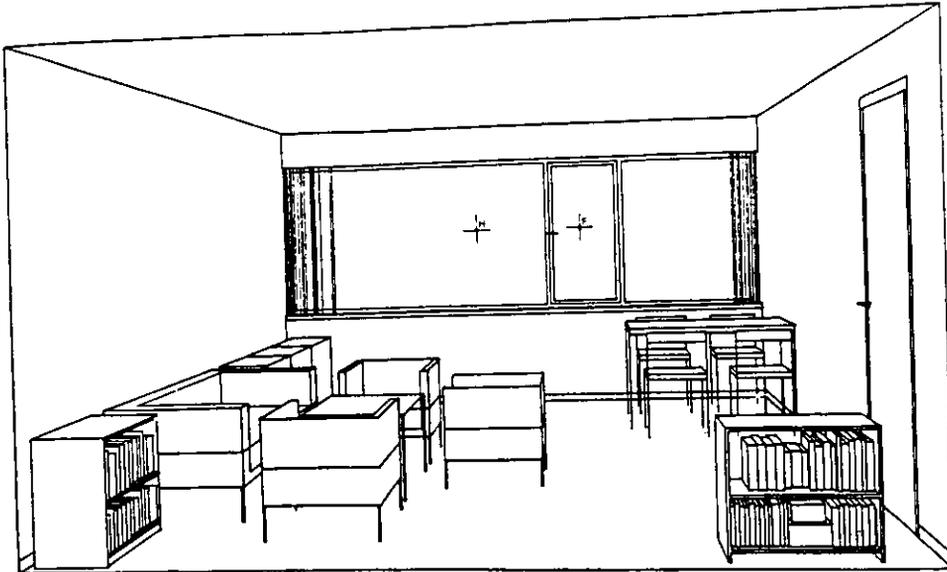
TENSIÓN MÁXIMA



COMPENSACIÓN

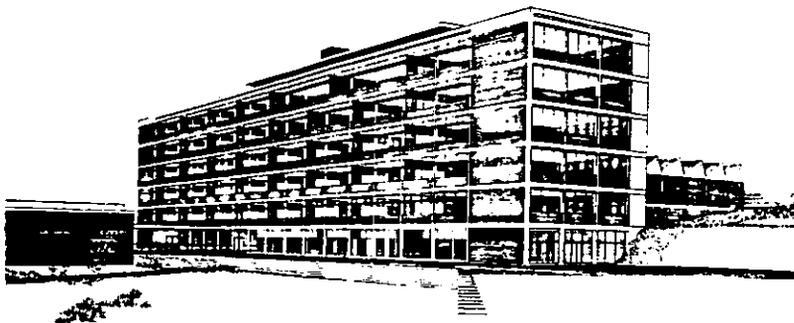
**Perspectiva ortogonal.** Líneas de profundidad perpendiculares al cuadro paralelo entre si, convergen en un punto de fuga. Las imágenes de esta clase producen una impresión óptica veraz del grado de inclinación de

estas aristas y de la proyección de su longitud tal como se aparecen dentro del campo visual.



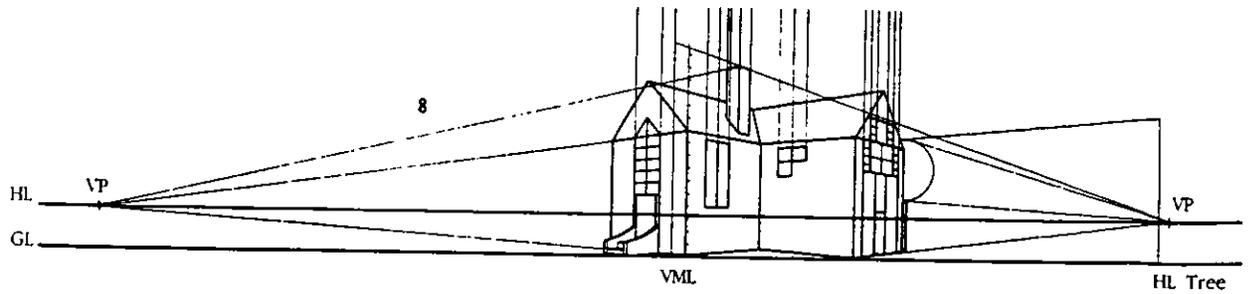
SCHAARWÄCHTER. Perspectiva para arquitectos. Ed. G.G. Pág. 39

**Proyección oblicua.** En este sistema, las ortogonales son paralelas en lugar de convergentes, como ocurría con la perspectiva. Las imágenes así dibujadas tienen la ventaja sobre las dibujadas en perspectiva de que pueden prolongarse en cualquier dirección sin distorsiones, mientras que las imágenes en perspectiva solo pueden mostrar un campo visual limitado. Además, las aristas de profundidad, así como las aristas en las otras dos direcciones (frontales) representan *longitudes reales*.



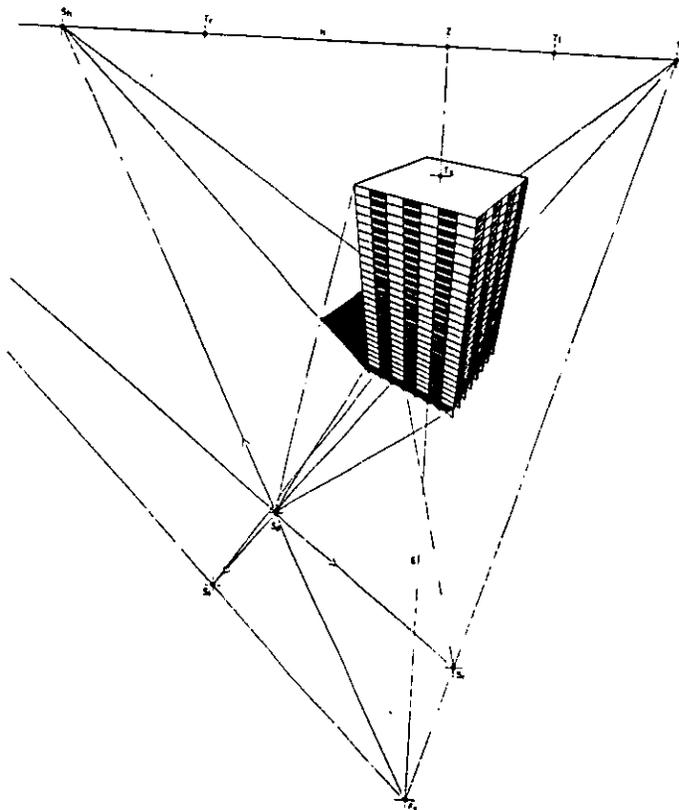
SCHAARWÄCHTER. Perspectiva para arquitectos. Ed. G.G. Pág. 49

**Proyección oblicua horizontal.** En este sistema, se muestran simultáneamente los lados y la parte frontal del objeto, que representa formas reales.



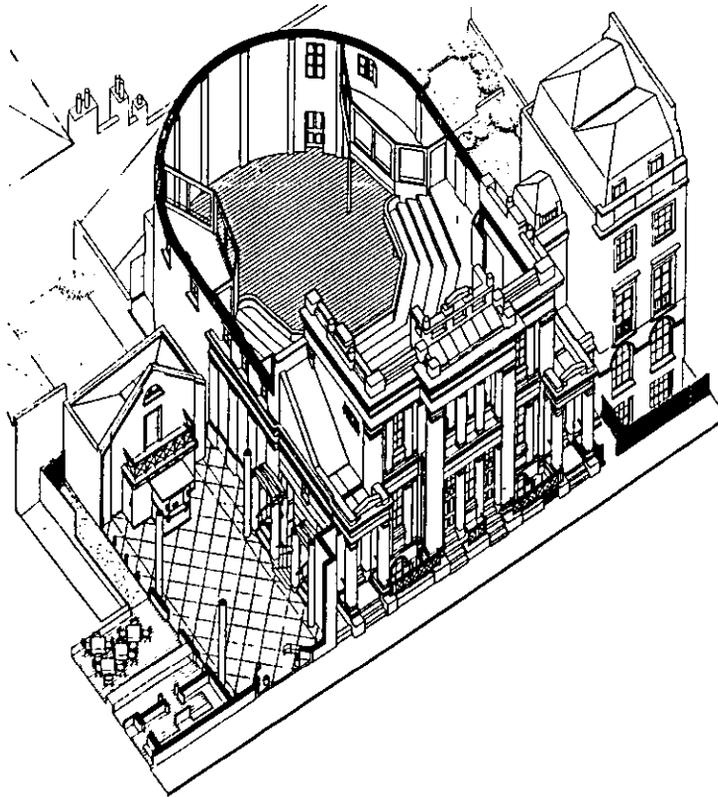
PORTER, Tom. Graphic design techniques for architectural drawing. Ed. Hamlyn Amazon .Pág.105

La **proyección oblicua vertical**, en la que se muestran simultáneamente la parte superior y frontal que tiene un objeto.



SCHAARWÄCHTER. Perspectiva para arquitectos. Ed. G.G. Pág. 85

**Proyección axonométrica.** El plano del edificio forma ángulo sobre el papel, son de uso corriente en los dibujos arquitectónicos.



PORTER, Tom. Graphic design techniques for architectural drawing. Ed. Hamlyn Amazon .Pág.131

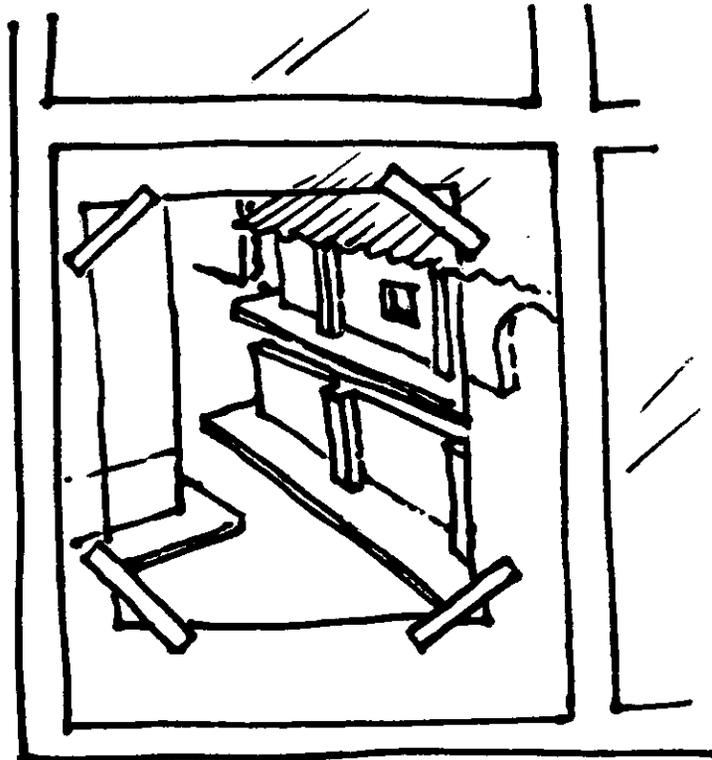
Las ilustraciones de *proyecciones ortogonales* presentan solo una cara del objeto, siempre con su *forma real*. A veces esta forma real se corresponde también con una vista hipotética.

Entre los cambios de la historia y de las culturas están los artistas contemporáneos que han dejado de usar la perspectiva para dar importancia a otras propuestas y ya en la actividad la mayoría de los jóvenes artistas se han desafanado totalmente de ella. (ver página 42)

D'Vinci propone la superficie de cristal, algo muy parecido a la caja de luz; aprovechar una ventana y colocar sobre el vidrio las imágenes que veo a través de él permiten un dibujo bastante coherente, aunque de hacerlo tendríamos que cerrar un ojo para evitar la visión estereoscópica, o bien pegar

una etiqueta como mirilla coincidiendo con algún punto de la escena (este dibujo puede calcarse en un papel para detallarse o pintarse posteriormente).

Con esta técnica Leonardo observó los indicios de profundidad y distancia muy útiles para el dibujante para traducir un mundo tridimensional sobre una superficie bidimensional.



Las experiencias que los maestros nos transmiten, son un excelente complemento para cualquier método, incluso muchos métodos y técnicas están compuestos de consejos como en el tratado de la pintura y del paisaje, sombra y luz de Leonardo D'Vinci, ofrece una exhaustiva lista de análisis detallados del comportamiento de la naturaleza y de todo lo que debe considerarse en el desarrollo del dibujo; él resumió en diez las funciones que impresionan la vista: luz, tinieblas, claridad, cuerpo y color, figura y posición, distancia y profundidad, movimiento y reposo.

Cada método de dibujo brinda la posibilidad de representar la apariencia de los modelos lo más próximo a la realidad, sin embargo, unos sistemas representan muy bien las verdaderas longitudes de aristas y

superficies pero no los volúmenes, los cuales son rescatables por las métodos de perspectiva.

David Marr especificó que algunos métodos de dibujo describen una realidad “centrada en el espectador” –como la perspectiva- y otros se centran más en los objetos.<sup>6</sup>

D’Vinci reitera la constante práctica a fin de memorizar los modelos hasta lograr representarlos de memoria, sugiere portar un carnet donde anotar las configuraciones lineales que forman las diferentes expresiones del rostro de las gentes que encontramos en nuestro ir y venir para poder echar mano de estas anotaciones en el momento de realizar nuestros trabajos de dibujo.

Sin embargo el resultado que las computadoras otorgan a los trabajos tienen todavía grandes imperfecciones y errores en la interpretación de las imágenes por lo que sigue siendo imprescindible la participación de un buen dibujante creativo y conocedor de los métodos de dibujo para conducir la máquina y aún después corregir los resultados para imprimir su sensibilidad y expresividad antes de la emisión definitiva.



Comparación de un dibujo de mujer (a) hecho por un artista y otro (b) generado por computadora. Barlow, H. Blakemore, C. Weston-Smith, M. Imagen y conocimiento, cómo vemos el mundo y cómo lo interpretamos. Pág.239

A modo de conclusión, expresaré mi beneplácito por el tiempo actual en que vivimos y trabajamos en áreas donde se involucra el dibujo, con la variedad de recursos que el genio de tanta gente nos ha aportado a través de la tecnología para elegir entre muchos, aquel o aquellos que faciliten y enriquezcan nuestra expresión gráfica.

<sup>6</sup> BARLOW, Horace, BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. Imagen y conocimiento. Cómo vemos al mundo y cómo lo interpretamos. Ed. Crítica.

## CAPÍTULO 2

### 2.1 LA REPRESENTACIÓN POR MEDIO DEL DIBUJO

**P**aul Klee dijo que el dibujo era una línea que había salido de paseo; ésta es la más simple y expresiva definición, sin embargo interesados en el dibujo, han aportado sus propios análisis de lo que es ese pensamiento que se manifiesta mediante líneas; líneas que pretenden construir el todo con la simpleza y economía de su constitución. Las líneas siempre hablan y comunican el mensaje de lo que el autor expresa voluntariamente incluso hasta el arrastre involuntario o accidental de algún instrumento que deja su rastro en cualquier superficie, narra un suceso.

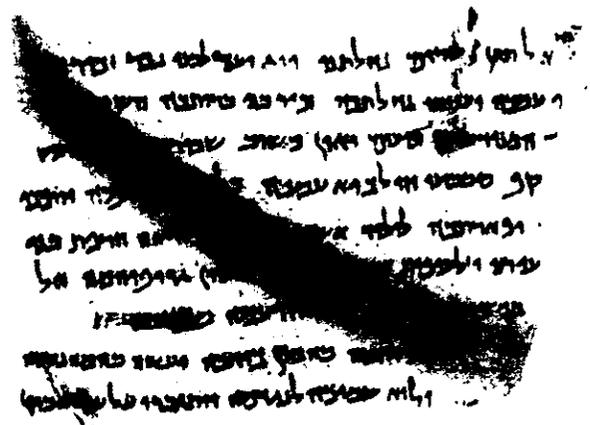
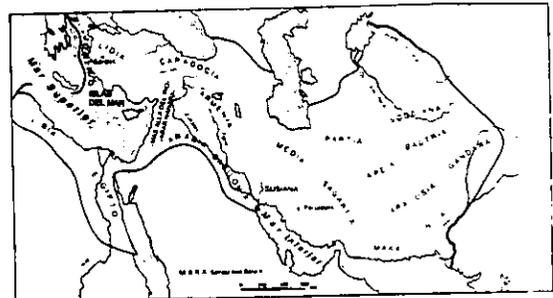
Este lenguaje visual tan al alcance de todo el mundo como un fenómeno más del diario acontecer, fue valorado en el Renacimiento por todo el potencial que ofrece un simple dibujo, puede ser el esbozo de un complejo arquitectónico, un estampado textil, una cerámica, un trabajo de orfebrería, un mueble, una instalación ingenieril, un mapa, una escultura o cualquier artefacto que satisface una necesidad e incluso la apreciación de su valor estético, histórico y expresivo.

Esta estructura lineal que representa una realidad eminentemente concreta y directa de la forma en sus contornos, como una frontera que los separa y los une al mismo tiempo a su medio circundante, emite un valor conceptual de esa realidad que se quiere representar.

Existen hechos en la evolución del hombre que marcan el inicio del uso y aplicación del dibujo, tal vez desde que observó las huellas impresas de animales y de otros congéneres tuvo la idea, además la necesidad de documentar la historia mediante los sucesos cotidianos que plasmó en las

paredes de sus viviendas, -nótese como se dan los ciclos en el desarrollo humano-, cuando el hombre simplifica sus dibujos con fines comunicativos y da lugar a los pictogramas, jeroglíficos y más tarde el alfabeto para hacer más efectiva la comunicación; hoy por hoy volvemos al dibujo, a través de pictogramas -que tienen un significativo desarrollo- dialogamos con las computadoras persiguiendo siempre la eficacia en la comunicación y la economía del tiempo.

Es entonces el dibujo el constituyente básico de la escritura y la pintura.



Combate entre grupos de arqueros. (65 x87 cm). Sitio de Ti-n-Tazarift, periodo bovidiense (de patoreo). Saber Ver, lo contemporáneo del arte. No. 3, 1992.

El imperio persa con sus satrapías. Mapa, Saber Ver, lo contemporáneo del arte. No. 4, 1992.

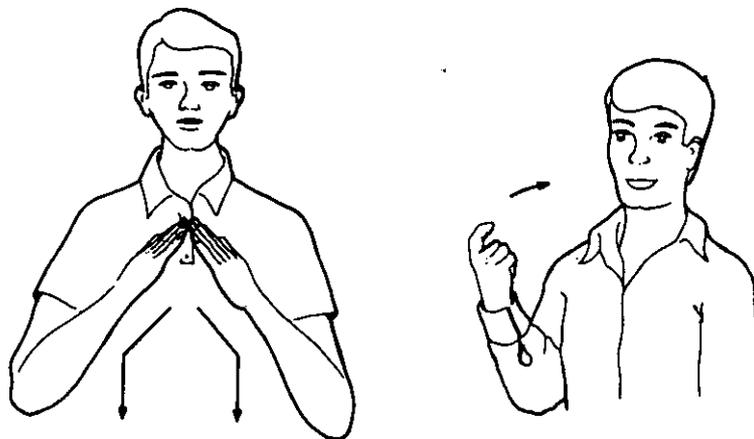
Oración de guerra. Saber Ver, lo contemporáneo del arte. No. 5, 1992.

Juan Acha menciona que el dibujo es dos veces lenguaje, uno **comunicativo** o **lingüístico**, al representar realidades visibles como las palabras representan sonidos, otro es el lenguaje **artístico**, lo que metafóricamente el dibujo quiere decir, con el estilo personal del artista que añade a la obra su sensibilidad.<sup>7</sup> Incluso muchos artistas al buscar nuevos elementos que enriquezcan la expresividad de su trabajo, alteran las superficies de los sustratos para lograr que su línea adquiera características diferentes; un ejemplo de ellos es Joan Miró quien rastreaba con su mirada y levantaba a su paso los papeles que ya contenían “*valores expresivos*” como manchas, rugosidades y rasgaduras. Otros artistas intentan adoptar una actitud corporal kinestésica para que cada trazo lleve implícito el movimiento fluido y vivificante del brazo y de la mano; un ejemplo de esto son los rasgos de la pintura japonesa *Sei Do* que significa “*movimiento viviente*”. Actualmente se aprecian los dibujos y obras gráficas que expresan la vitalidad y espontaneidad atrapada en el sustrato y aunque estática, transmite a la obra actividad, haciéndola sentir en el espectador.

Posiblemente el ademán es el origen del lenguaje hablado y del dibujo, pues el hombre al carecer de idioma usó sonidos a los que acompañó de movimientos corporales y narró y describió sus vivencias, después la necesidad de documentarlos lo llevó al descubrimiento del dibujo y la pintura, pero lo interesante del ademán es que es característica propia del hombre al comunicarse con sus semejantes, algunos son muy estáticos y otros “*hablan de bulto*”. El ademán es pues una manera de dibujar en el espacio lo grande y lo pequeño, lo lejano y lo cercano, lo que es veloz y lo que es lento, la calidad de textura y hasta los conceptos abstractos... Si observamos, un ademán es una mano que dibuja en el aire el contorno de un animal, si en esa mano ponemos un lápiz tal vez el poseedor dibujará con él en la pared. Dibujar contornos en el aire con la mano, es una de las técnicas de representación gráfica más simple y natural que posee el hombre. D'Vinci aconseja observar el diálogo de los sordomudos e inclusive menciona como el rostro acompaña con los gestos su mensaje.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> ACHA, Juan. Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas. Ed. Trillas

<sup>8</sup> D'VINCI. Tratado de la pintura y del paisaje, sombra y luz. Joaquín Gil Editor.



Barlow, H. Blakemore, C. Weston-Smith, M. Imagen y conocimiento. Cómo vemos el mundo y cómo lo interpretamos. ¿Son arbitrarios los signos lingüísticos? Pág. 137.

Dibujar es una forma de escribir y los trazos en ambas tareas tienen diferencias grafológicas a través de las cuales se descubre la personalidad del autor, las pinceladas desinhibidas y espontáneas de Velázquez en contraste con aquellas violentas y retorcidas de Van Gogh le imprimen estilo y expresividad a la obra.

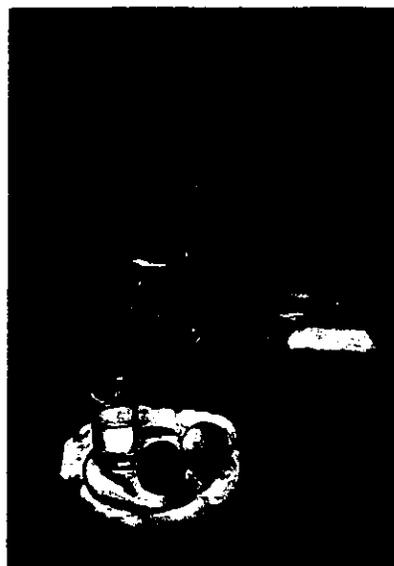
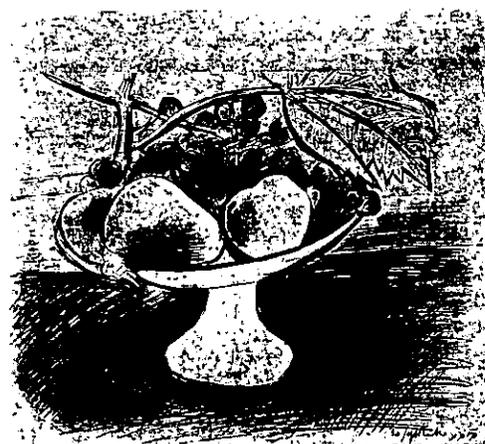
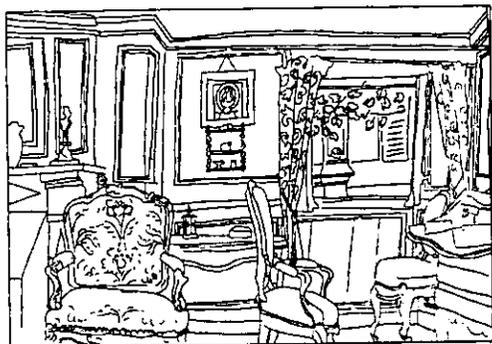
Para comprender mejor nuestra comparación, apuntaremos tres tipos de lectura en la escritura alfabética:

1. La idiomática, entiende del significado de las palabras del idioma.
2. La caligráfica, lee la belleza de los trazos en la escritura.
3. La grafológica, percibe el estado del espíritu del escribiente que se refleja en los trazos.<sup>9</sup>

Como los signos de puntuación son los elementos primarios de la escritura, así también la pintura tiene sus bases en el punto, línea, plano, volumen y color que conforman la totalidad de la composición. Estos elementos se localizan en el espacio bidimensional de la superficie pictórica o en la tridimensión de una escultura y los espacios pueden ser reales o virtuales.

<sup>9</sup> ACHA, Juan. Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas. Ed. Trillas.

En el dibujo predomina el uso de la línea y a veces la mancha. En el dibujo pictórico participan más los planos activos que se logran con el sombreado o ashurado. La pintura en cambio compromete más las manchas, los colores, luces, sombras y abunda en información detallada.



**Cuaderno 77, pág. 5 ca. 1922 dibujo a lápiz (30.5 x 42 cm).** Pablo Picasso. Saber ver, lo contemporáneo del arte No. 26 1996. Pág. 46.

**Cuaderno 99, 1929 lápiz y pastel (30 x 37.5 cm)** Pablo Picasso. Saber ver, lo contemporáneo del arte No. 26 1996. Pág. 46.

**Jarra de Pewter (peltre) 1917 óleo sobre tela (92.1 x 65.1 cm)** Henri Matisse. Saber ver, lo contemporáneo del arte No. 22 1995. Pág. 66.

Tanto el dibujo como la pintura pueden o deben leerse –como la escritura alfabética– mediante tres componentes:

- a. El tema, dado por el título de la obra y/o sus personajes o modelos componentes.

- b. La estética, que son los rasgos expresivos que repercuten en la sensibilidad humana y provocan sensaciones de agrado o desagrado como un indicio de belleza o fealdad.
- c. Lo artístico, analiza las virtudes dibujísticas y comunicativas.<sup>10</sup>

### Forma y Figura/ Fondo

La estructura lineal que compone el dibujo no es independiente, dialoga y juega con la superficie que la sustenta, la superficie delimitada por la línea es una figura rodeada por el fondo, una superficie pequeña inscrita en otra mayor, generalmente hace el papel de figura la línea o la mancha que se distinguen del fondo por su claridad y tinte.

Cuando las figuras se encuentran vacías, sus contornos producen diferentes densidades y posiciones espaciales, saben destacarse por sobre el plano del fondo, si se les añade textura refuerza el efecto del contorno y diferencia más aún la figura del fondo, orienta los planos en superficies inferior y superior, es decir, hace distinguir cualidades de opacidad para identificar los planos anteriores (figuras) y posteriores (fondos).

La estructura formal más firme es la que prevalece como figura sobre el fondo.

### Apreciación Gráfica

En una composición puramente lineal se aprecia el recorrido de sus trazos, su capacidad de configurar o dar perfil a las intrafiguras que genera.

Un dibujo pictórico además del conjunto estructural de líneas activas que lo sustentan, sostiene valores generados por combinación de líneas medias, texturas, planos activos, etc.

### Expresión

Mencioné que el dibujo en un principio tuvo una utilidad comunicativa y posteriormente se le han añadido valores artísticos y estéticos que elevan la calidad del mensaje, no solo en su poder comunicativo sino también en su poder expresivo, (término en el que abundaré más adelante) sensaciones y sentimientos del dibujante que se imprimen espontáneamente a través de sus trazos, para ser la más personal de las manifestaciones.

---

<sup>10</sup> ACHA, Juan. Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas. Ed. Trillas.



Nuestro Tiempo. 1980 óleo sobre tela (120 x 200 cm) Jorge González Camarena Saint-Leu. Saber ver, arte y recreación para toda la familia No.14 1998. Pág. 29.

### Composición

La organización de los elementos que comprenden una obra en la superficie del plano, sea pintura, grabado o dibujo, es una composición y es aplicada por el artista o diseñador con conocimiento y buen manejo de los factores de organización como lo son el ritmo, la proporción, la simetría, el movimiento, la dirección, etc. (elementos secundarios de toda obra) para guiar la percepción de cada forma y figura en una sucesión dinámica y fluida.

### Aplicaciones del Dibujo Lineal

La utilidad de los dibujos lineales es muy socorrida en cualquier área de la actividad humana, como ya lo mencionamos, por su valor de síntesis, de comunicación y rápida percepción, por su simplificación en la expresión de la esencia de los objetos o modelos.



La caritativa dama de las Lomas



El Taquero y La caritativa dama de las Lomas. Abel Quezada. Saber ver, arte y recreación para toda la familia No. 8 1997 págs. 8 y 9.

El fax y los aparatos computarizados se suman a los instrumentos más recientes para hacer y transmitir dibujos mediante el seguimiento de códigos de dirección relativa los cuales envían la información de la imagen como una sucesión de números entre los cuales está representada la distancia entre cada transición de blanco y negro, ya que estas imágenes tienen solo dos niveles de luminancia.

## 2.2 EL MIMETISMO Y LA EXPRESIÓN GRÁFICA

La facultad de mimetismo que poseen muchos insectos –generalmente con fines de autoprotección- para confundirse con formas, colores y texturas de su entorno es la que, de alguna manera, el hombre ha adoptado quizás en un afán omnipotente de su capacidad para igualar algunas características o atributos de la naturaleza.

En el desarrollo artístico, ha pretendido imitar los movimientos, los sonidos y las imágenes de los individuos de su entorno, sea a través de la danza, de la música, del canto, del dibujo y la pintura. Además busca

transmitir belleza, conmover el sentimiento de los demás hombres creando *realidades fieles*. Por ejemplo, el retrato que es copia fiel de los individuos o modelos, y esto obedecía a un esquema de belleza; la admiración a la capacidad del artista por imitar la realidad a tal punto que hasta un perro reconozca a su amo, o ladre a otros perros pintados en el cuadro o la golondrina intente posarse sobre los hierros de un ventanal.

Más allá de las copias fieles de las figuras en su justa proporción y ubicación en el contexto, con el reflejo de las circunstancias propias de luminosidad que declaran los volúmenes y relieves, es también imprimir un espíritu propio del personaje que se retrata con su gesto y actitud característicos.



Elías o Eliseo resucitando a un niño. Dibujo a lápiz sanguina. Paul Calle. Como vivieron los grandes personajes de la Biblia. Selecciones del Reader's Digest 1976 págs. 218 - 219.

La observación y práctica constante llevan a un buen desarrollo del arte de la copia, pero un buen copista o retratista, pintor o ilustrador, no solo debe representar al hombre u otros modelos físicamente como mimetizar el lienzo, pues esto es fácil a fuerza de perseverancia, pero retratar el concepto de su espíritu, requiere de algo más que observación; la identificación del artista con el personaje para asociar los gestos y el juego de sus miembros para lograr la expresión integral en la composición. Cuando la composición no expresa lo que debe, el artista es devaluado.

Belleza y fealdad, una a la otra se destacan como sucede con todos los contrastes; "La belleza del rostro puede existir en diversas personas de la

misma bondad, pero no de facciones semejantes, porque éstas son de variedad infinita y se adaptan a lo que aparentan”<sup>11</sup>

La ejecución del retrato casi siempre aspira al logro de la máxima semejanza del rostro en su conjunto. Mimetizar la superficie del lienzo al rostro del modelo.

Existen dos líneas de defensa al artista, que surgieron en el Renacimiento:

A Miguel Ángel alguien le hizo la observación acerca del poco parecido de los retratos de los Medici (en la *Sagresta Nuova*) con los personajes reales; a lo que contestó “¿ qué importancia tendrá dentro de mil años como fueron realmente estos hombres ?” Él había creado una obra de arte y esto era lo importante.

En un panegírico sobre Filippo Lippi, se dice que había pintado un retrato más semejante al modelo que a sí mismo, el trasfondo de esta alabanza es la idea neo platónica del genio cuyos ojos pueden atravesar el velo de las meras apariencias y revelar la verdad. Es una ideología que confiere al artista el derecho a despreciar a quienes se aferran a la corteza exterior y pasan por alto la esencia.

La capacidad de reconocer la identidad a través de los cambios se incorpora en el sistema nervioso central, incluso de los animales; reconocer un miembro particular en una multitud, a pesar de las variantes de luz, ángulo de visión, además de que la configuración facial esta también en movimiento continuamente no afecta la experiencia de la identidad fisionómica, que es una constante.

Además la experiencia de la semejanza es un tipo de percepción basado en el reconocimiento, la experiencia pasada influirá en la forma en que vemos el rostro, a este reconocimiento se le denomina “*impresión global*”, es el conjunto de factores que interactúan y dan lugar a la cualidad fisionómica en particular que muchas veces nos incapacita a describir cada rasgo de nuestros allegados como la configuración exacta de la nariz y que no nos hace fallar en la sensación de familiaridad de sus rasgos porque respondemos a su expresión característica. El parecido estriba entonces en la expresión dominante como eje en el que giran todas las transformaciones.

Si observamos algunos famosos retratos, reconoceremos en la mayoría de los casos que el parecido no es fotográfico; el estilo del artista queda impreso en cada representación.

---

<sup>11</sup> D'Vinci. Tratado de la pintura y del paisaje sombra y luz Joaquín Gil. Editor.



**Retrato de Guillaume Apollinaire**, ca. 1919 punta seca (49.5 x 27.9 cm) Louis Marcoussis. Saber ver, lo contemporáneo del arte No. 8, 1993. Pág. 71.

**Retrato de Jaime Sabartés con gorguera y sombrero** 1939, óleo sobre tela (46 x 38 cm) P. Picasso. Saber ver, lo contemporáneo del arte No. 25, 1995. Pág. 23.

**Marguerite**, 1907 óleo sobre tela (65 x 54 cm) H. Matisse. Saber ver, lo contemporáneo del arte No. 22, 1995. Pág. 41.

**Retrato de Don Artemio del Valle-Arizpe**, 1916 crayón acuarelado sobre papel (72 x 92 cm). Saturnino Herrán. Saber ver, arte y recreación para toda la familia No. 17 1998-99. Pág. 19.

Los objetos considerados comúnmente como inanimados, tienen vida y expresión para quien sabe observar. -e identificarse con los modelos que copia- y plasmarlo en la composición gráfica. La ropa de los personajes debe estar "*habitada*" por quien las lleva, los pliegues necesarios que envuelven los miembros también revelan la expresión del personaje al que cubren, que además de cubrirlo le dan la gracia propia del uso de la ropa. Los objetos tienen vida propia cuando reflejan la luz del ambiente que cambia conforme transcurren las horas y las formas y colores de otros cuerpos que los acompañan y transitan en torno a ellos y hacen que su aspecto cambie como si se moviera buscando acomodo a las circunstancias de luz, temperatura, y muchas otras variantes.

Para entender esto y percibirlo, se requiere de la observación intelectual que explica el por qué de las cosas y los fenómenos para poder ser expresado en la obra.

La representación gráfica realista no solo busca tocar la sensibilidad del hombre, sino instruirlo. Cuando la edición de los libros resultaba costosa limitando su acceso a aquellos con posibilidades para adquirirlos y con ello el acceso al conocimiento, instrucción y educación; las imágenes en lugares comunes, salvaban un poco la ignorancia de los pueblos, así con las escenas de la historia sagrada en los muros de las iglesias, la gente conocía aspectos religiosos y morales.

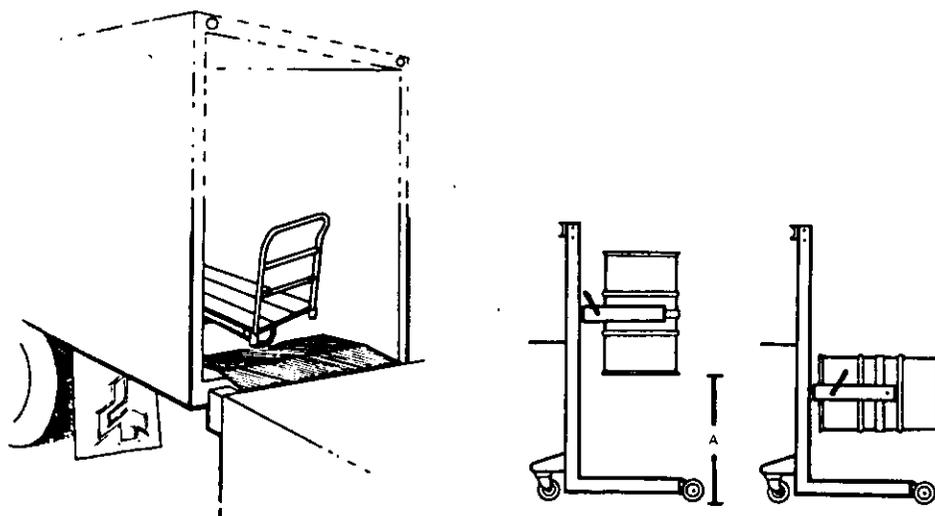
El Papa Gregorio Magno había dicho a principios de la Edad Media que igual que la escritura para el lector así son las imágenes para quienes no saben leer.<sup>12</sup>

Otras formas de instrucción a través de lo gráfico, se registran en los dibujos esquemáticos y aparentemente triviales que en realidad son el resultado de un razonamiento que busca la esencia del modelo para hacer llegar el mensaje de manera rápida y eficaz, estos dibujos emiten instrucciones paso a paso para el desarrollo de una determinada tarea que son la división de movimientos expertos y continuos en una serie de posiciones fijas.

Los herbarios se caracterizan por representar las plantas en viñetas o ilustraciones con la mayor fidelidad posible, así también los tratados de medicina, y actualmente hasta en los folletos de promociones y difusión de medicamentos. Los mismos manuales de dibujo e ilustración se expresan mediante imágenes gráficas realistas. Algunos géneros gráficos que emiten instrucciones por dibujos meramente utilitarios y carecen de ambición artística, como los dibujos para instalaciones o armado de muebles, hoy en día es común encontrar herramientas o aparatos acompañados de folletos o simples hojas de papel con instrucciones hasta en varios idiomas; lo que ha resultado exitoso para la comercialización de muchos productos.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> BARLOW, Horace, BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. Imagen y conocimiento. Como vemos al mundo y como lo interpretamos. Ed. Crítica.

<sup>13</sup> BARLOW, Horace, BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. Imagen y conocimiento. Cómo vemos al mundo y cómo lo interpretamos. Ed. Crítica.



Dibujos lineales. Folleto para la compañía Dettex, manufactura de maquinaria. 1988.

Por perfecto que sea el realismo en una composición pictórica, tendría que producir en el espectador idénticas sensaciones cual si estuviera en el escenario real.

A pesar de lo sofisticado de las máquinas para dibujar e incluso las cámaras fotográficas, solo comunican un tipo de verdad, la "*verdad de las apariencias*".

Otra verdad a comunicar en el realismo de las imágenes gráficas es la de la forma independientemente del punto de vista, pintar o dibujar un modelo en el plano bidimensional y tratar de transmitir todas sus formas percibidas desde todos los puntos de vista en el mundo tridimensional era lo que buscaban Cézanne y los cubistas.

El proceso visual asimila el conjunto de formas de un modelo tridimensional y lo conceptualiza en una imagen integral, David Marr llamó a este proceso el "modelo 3D" y calificó estas imágenes resultantes de "*canónicas*".<sup>14</sup> Esta otra búsqueda en la representación gráfica llevó a los artistas desde Cézanne hasta los de nuestro siglo, a abandonar la perspectiva. El Cubismo propuso exponer todos los ángulos visuales de un modelo en una misma representación.

<sup>14</sup> BARLOW, Horace, BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. Imagen y conocimiento. Cómo vemos al mundo y cómo lo interpretamos. Ed. Crítica.



Frutero y garrafón. 1914 óleo, carbón y collage sobre tela (92 x 65 cm) Juan Gris. Saber ver. lo contemporáneo del arte No.8 1993. Pág. 58.

Antes de la búsqueda de otras propuestas para representar gráficamente las realidades, se desarrollaron los sistemas de dibujo como la perspectiva, que da cuenta de la relación espacial que hay entre los modelos que participan en una composición, y los sistemas de denotación, que indican como se relacionan las distintas marcas que hay en la superficie de la imagen con los objetos del mundo real.

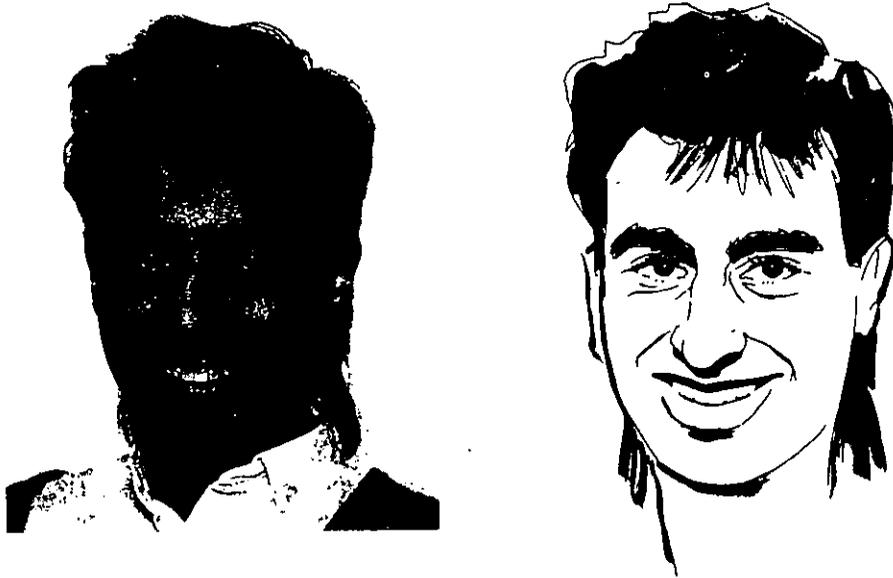
Aunque la aportación de las cámaras, fotográfica y de cine alcanzan los niveles más altos de representación real también comienzan a ser influenciadas por las corrientes de moda, por la inquietud experimental del artista que busca una fresca expresividad.

Los conceptos de realidad de una imagen pueden ir, por ejemplo, desde la fotografía de un hombre con luz natural, hasta una calca de la misma foto basándose en líneas, que indiquen las formas y circunscriban cada tono de luz y sombra, este tipo de representaciones es muy común entre dibujantes aficionados o aprendices, quienes carecen de una capacidad selectiva para la construcción del dibujo, podríamos comparar éste, con la representación lineal que Picasso hizo de Stravinski con una selección de líneas suficientes para representar al músico evidenciando algunas formas, sugiriendo otras y

cancelando totalmente las que no fueran significativas para su identificación; como perceptores estamos dispuestos a aceptar algunos sistemas de denotación como base de dibujos realistas o convincentes, aunque la relación entre marcas e intensidades de luz no sean directas; sin embargo hay representaciones donde los contrastes de luz suelen ser tan abruptos que no los aceptamos y forma parte del aprendizaje del comunicador gráfico, o del artista ser sensible al tipo de imágenes que debe representar para que el mensaje sea aceptado o bien, digerido por su perceptor.



**Retrato de Igor Stravinsky, 1920 lápiz. P. Picasso. Barlow, H. Blakemore. C. Weston-Smith, M. Imagen y conocimiento, cómo vemos el mundo y cómo lo interpretamos. 1994. Pág. 184.**



**Retrato de un hombre.** Barlow, H. Blakemore, C. Weston-Smith, M. Imagen y conocimiento, cómo vemos el mundo y cómo lo interpretamos. 1994. Pág. 239.

En el desarrollo de composiciones realistas, -como mencioné antes- se identifican dos técnicas de representación: una de ellas describe los modelos en función del espectador y la otra en función del modelo mismo; esto es, las composiciones realizadas en función del perceptor, son las que incluyen de manera importante, aspectos transitorios como colores o reflejos que aparecen en el instante que el autor - como perceptor - decidió seleccionar en su trabajo, como por ejemplo la fotografía. Las composiciones ejecutadas en función del objeto mismo son las que retratan circunstancias permanentes como aristas, marcas y formas, que se ubican mediante la perspectiva. Ambas técnicas participan en el proceso visual humano y en su función logran que este sea capaz de reconocer los objetos aún si los ven desde otro punto de vista o con una iluminación distinta.

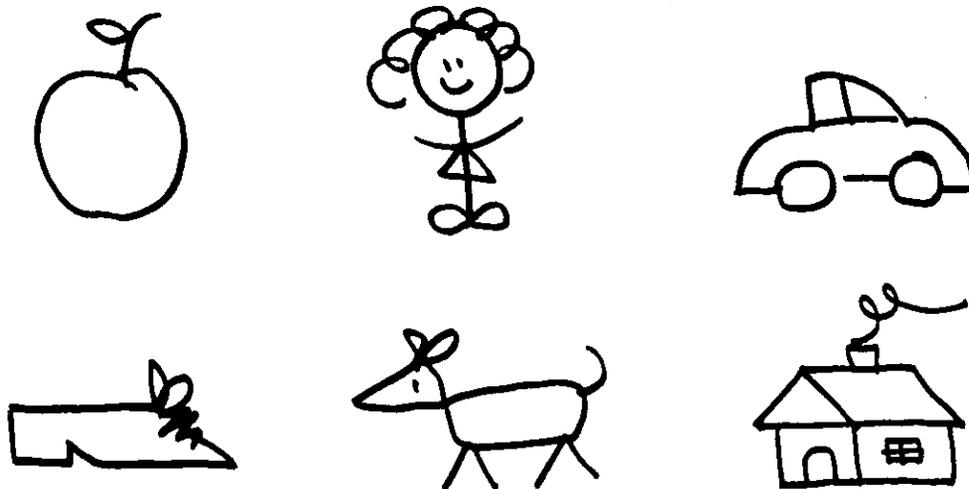
En el siglo XIX, los arquitectos de la Ecole des Beaux Arts solían combinar el empleo de proyecciones ortogonales centradas estrictamente en el objeto con todo el repertorio propio de descripciones centradas en el espectador: gradaciones tonales, reflejos de luz y color. Podemos encontrar numerosos ejemplos parecidos, y es difícil ver como estas imágenes "*híbridas*"\* pueden corresponderse con etapas intermedias simples dentro del proceso visual.

\*híbridas.- combinación de diferentes técnicas de representación dibujística.

## 2.3 ESQUEMAS APRENDIDOS Y MEMORIA GRÁFICA

Comprender que el ejercicio del dibujo realista implica grandes variantes; desde imágenes barrocas de fidelidad fotográfica, hasta sencillos dibujos lineales que dependen de la función y el mensaje que comunican, es entender el nivel de las características de realidad, la semejanza de formas, proporciones, colores, etc. con que se manifiestan. La economía de recursos gráficos que permite la simplificación de signos y símbolos ha hecho que interioricemos las imágenes del mundo que nos rodea tan esquematizadas que al pretender hacer una reproducción gráfica realista, aparezcan como esquemas aprendidos.

Los dibujos esquemáticos facilitan la comunicación entre los seres humanos en cualquier área, por ejemplo, el aprendizaje en la escuela, -el mentor dibuja esquemas infantiles que le ayudan a la explicación de los temas académicos-, en las reuniones de trabajo o conferencias, -echan mano de este tipo de dibujos que más que ser realistas nos llevan con la imaginación a la realidad, evocando imágenes mentales acerca del tema y contexto del que se hace referencia-, de esta manera, los dibujos lineales, mapas o modelos a escala se aproximan poco a la imagen de los objetos reales que representan, pero mientras somos niños aceptamos fácilmente estas representaciones, con tal que se dé el equivalente estructural que corresponda al medio de representación.



La explicación psicológica -aparentemente ilógica- acerca de este proceso, puede ser por un lado que la percepción y el pensamiento captan la similitud, no respecto de la identidad con detalle sino de las estructuras esenciales que llamamos abstracción o conceptualización, por otro lado se puede comprender con mayor facilidad el objeto o modelo propuesto dependiendo de los códigos de su contexto.

Todos poseemos imágenes mentales y cuando nos comunicamos podemos manipularlas, hablar de sus vaguedades y detalles, describirlas, compararlas con otras imágenes producto de las experiencias de cada persona, podemos referirnos a sonidos y sensaciones, y visualizarlas con la imaginación.

Referirse a imágenes mentales, no es otra cosa que hablar de experiencias vividas (registradas en la memoria), éstas se pueden describir o dibujar seleccionando entre la serie de características del modelo que la memoria tiene archivadas para reproducir esos objetos, estas imágenes en la memoria son tan fieles o vagas como consciencia se haya tenido en el momento de la percepción. Como, generalmente no somos conscientes de los datos que configuran nuestras percepciones conscientes, esta asimilación de la información no es exacta ni fiel a cada una de las características de los objetos que cada uno de nuestros sentidos percibe.

En cuanto a esto Locke distingue entre las cualidades *primarias* y *secundarias* de los objetos, identificando como "primarias" las características físicas más importantes de los mismos y las "secundarias" las sensaciones en la percepción de lo que indica la existencia de varias clases de inferencia en la percepción hasta considerar en muchos casos imágenes ilusorias o percepciones falaces, obviamente la realidad es subjetiva.<sup>15</sup>

En el libro de *Imagen y conocimiento* de Barlow, Blackemore y Weston-Smith,<sup>16</sup> se hace referencia a dos formas de conceptualización de la percepción, referidas a las teorías: "*pasivista*" y "*activista*", la primera hace diferencia entre la percepción visual y el lenguaje mientras que la segunda los considera como parecidos pues al aceptarse los datos visuales como señales a través de los cuales se lee el mundo con la inteligencia activa del ojo y del cerebro, reflejan los procesos cognitivos de percepción.

En la actividad del dibujo todos somos capaces de expresarnos recurriendo al archivo de nuestra memoria para extraer los esquemas aprendidos con la disculpa del "*no sé dibujar*", aún los que saben dibujar aprenden esquemas más ricos en información de características de los objetos y los contextos de manera que al hacerlo con habilidad nos impresionan, sin embargo cuando tienen que dibujar algo más preciso, como un retrato, tendrán que dejar un poco sus esquemas aprendidos para volver a abrir los ojos y observar con consciencia para interpretar esos rasgos y solo esos de manera convincente.

<sup>15</sup> BARLOW, Horace, BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. *Imagen y conocimiento. Cómo vemos al mundo y cómo lo interpretamos.* Ed. Crítica.

<sup>16</sup> BARLOW, Horace, BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. *Imagen y conocimiento. Cómo vemos al mundo y cómo lo interpretamos.* Ed. Crítica.

Desde niños incorporamos estos esquemas aprendidos a nuestro elenco de signos y símbolos gráficos hasta alcanzar informaciones icónicas más completas y estables.

La madurez perceptual del ser humano pasa por etapas generalmente intuitivas; mientras que en la infancia desarrolla un buen sentido de la composición en la adolescencia lo pierde, pero concentra su atención en detalles nuevos que añade a los antiguos esquemas aprendidos con un interés por alcanzar el "*realismo*". El sentido de orientación comienza a desarrollarse durante el sexto año de vida en el humano.

Aunque en los dibujos infantiles se refleja una ausencia de espacio unificado, los elementos son distribuidos con un sentido del ritmo y equilibrio sorprendentes, sin importar el sentido y la orientación, la direccionalidad y proporciones de las figuras, logran composiciones armónicas, más aún que esto, hay algo que tiene mayor valor; los recursos imaginativos en los niños que añaden, creatividad y expresividad.

En los casos desafortunados –la mayoría como doble desventura- en que falta el estímulo, la inadecuada enseñanza y las críticas imprudentes a los trabajos de este tipo fomentan el miedo y la apatía por el dibujo.

En el desarrollo de habilidad gráfica los niños maduran sus primeros garabatos zigzagueantes y emerge el círculo, forma básica y versátil representante de todo lo que uno quiera explicar, esto es; mientras no se defina la forma de un algo al que nos referimos, el círculo no representa la redondez sino todas las formas en general y ninguna en particular, por ejemplo cuando apoyamos nuestros relatos con dibujos sencillos sea porque desconocemos la forma de aquello a lo que nos referimos o porque son conceptos abstractos se representan mediante puntos, círculos o esferas.

El círculo como resultado de la evolución motora del brazo deja huella del característico movimiento circular y toda operación manual llega después de un periodo a movimientos fluidos de forma simple que tienden generalmente a las formas curvas.

Las espirales que describen las aves al volar en bandada son un ejemplo de la habilidad motora que también se da en los animales y hasta en el crecimiento de muchos seres vegetales.

También se descubre que en el perfeccionamiento de la escritura la transformación de caracteres se dio ante la fluidez de los trazos cursivos, curvas que reemplazan los trazos angulares dando continuidad y velocidad al escribir.

La construcción del cuerpo humano a modo de palanca facilita el movimiento de forma curva. El brazo gira sobre el pivote que le procura la

articulación del hombro y alcanza movimientos de rotación más sutiles gracias al codo, la muñeca y los dedos. De modo que los primeros movimientos de rotación indican una organización del comportamiento motor que se adecua al principio de simplicidad.

El mismo principio hace que la forma circular prevalezca también visualmente. El círculo con su simetría central que no particulariza ninguna dirección, constituye la estructura visual más simple. Sabemos que la percepción tiende espontáneamente a la redondez toda vez que el estímulo le da la libertad de hacerlo. La perfección de la forma circular atrae la atención. La redondez de la pupila, por ejemplo, hace que el ojo del animal sea uno de los fenómenos visuales más sorprendentes de la naturaleza. Muchos estudios revelan que los niños escogen con frecuencia formas circulares de entre una colección variada.

El niño continúa madurando su nivel de dibujo y construye a partir de círculos el mundo que lo rodea: Una cabeza humana, dos círculos concéntricos pueden representar un ojo, el círculo como contenedor puede expresar una casa o un vehículo, la comida en un plato o vestidos que cubren el cuerpo.

Más tarde los círculos se enriquecen con líneas radiantes o formas alargadas que parten de él para dibujar el sol, flores, árboles con sus hojas, un penacho, un foco encendido, una figura humana, una mano o un animal. Para las figuras humanas y animales, los círculos se transformarán en óvalos para comunicar solidez coherencia y direccionalidad.

*"Delacroix señala que la recta, la serpentina regular y las líneas paralelas, rectas o curvas "nunca aparecen en la naturaleza existen solo en el cerebro del hombre".<sup>17</sup>*

En la natural capacidad de observación y creatividad, el niño propone una riqueza de formas con escasos elementos como la horizontal y la vertical, sorprendentes y novedosas como fieles al concepto fundamental del objeto.

Una siguiente etapa en la evolución del dibujo es cuando se incluyen elementos diagonales que comunican angularidad y oblicuidad ya sea que el niño lo descubra por su nivel de madurez observadora o por la imposición prematura de sus maestros, sin embargo la obra gráfica del niño será cada vez más fiel a su modelo a medida que su destreza manual y su capacidad de observación aumenten.

---

<sup>17</sup> ARNHEIM, Rudolf. Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora. Ed. Universitaria de Buenos Aires.

Por otro lado es tan virtuosa esta capacidad creadora que, asegura British, un ser humano que no tuviera referencia de ningún objeto circundante, avanzaría en la elaboración de diseños simples a complicados, solo por la motivación de su propia experimentación formal.<sup>18</sup> Cuando el niño en una circunstancia de autocrítica natural que su capacidad observadora le otorga, descubre que la fidelidad de sus dibujos con la realidad de la que pretende representar ya no es afín, escudriña en la búsqueda de las diferencias, entonces es vital tener la capacidad de sacar del reposo sus figuras para representar el movimiento y así resuelve cada ambigüedad conforme madura su capacidad visual, la participación de las posiciones oblicuas da paulatinamente composiciones más ricas, vivas, verosímiles y específicas.

La percepción visual en el niño que dibuja hace que los elementos aislados y simples se unan hasta construir un trazo complejo, forma a las partes con miras a la estructura completa en un contexto común, más tarde se familiariza con la forma total y la concibe como una unidad y será capaz de delinear con el lápiz el contorno de dicha totalidad.

En los niveles más altos del "*estilo lineal*", los maestros, como por ejemplo, Picasso, trazan un contorno que capta todas las sutilezas de músculos y huesos con segura precisión. Pero si se considera la base sobre la que opera el niño, se advierte que aun las aplicaciones más tempranas del método requieren coraje, virtuosismo y un sentido diferenciado de la forma.

La fusión de los elementos en un contorno se ajusta también al acto motor que importa el dibujo. En la etapa del garabato, la mano del niño oscila rítmicamente por algún tiempo a modo de péndulo sin levantar la mano del papel. A medida que se desarrolla en él la forma visualmente controlada, comienza a trazar elementos claramente separados.

Una etapa posterior que generalmente requiere un nivel de observación más crítico o bien de un estudio guiado, es el escorzo o la deformación de las formas a causa de la perspectiva, de fácil aplicación en las formas básicas como el círculo, el cuadrado, o rectángulo.

La percepción que cada uno tiene del mundo es una verdad justificada por las experiencias y la cultura, por lo tanto **ninguna representación de la realidad es errónea**; nos hemos conformado de tal modo que confiamos más en nuestro conocimiento que en el sentido de la vista...

El estructuralismo justifica que nosotros miramos las cosas con sus formas básicas y simples, por ejemplo, la forma trapezoidal de un campo de

---

<sup>18</sup> ARNHEIM, Rudolf. Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora. Ed. Universitaria de Buenos Aires.

fut bol que se ve a distancia por efecto de la perspectiva, lo aceptamos rectangular con sus lados paralelos y ninguno convergente, porque nuestras experiencias visuales constan de sensaciones e imágenes, sensaciones de color y luz. Las imágenes, son el recuerdo de esas sensaciones.

Sin embargo sería justo para todo perceptor el poder entender el mensaje de esa realidad representado por el artista -diseñador o dibujante- y al igual que podemos descifrar el lenguaje alfabético, deberíamos manejar códigos artísticos que nos guíen en la interpretación de cada obra. Juan Acha propone distinguir entre los planos o niveles comunicativos y los efectos comunicativos.<sup>19</sup>

Por otra parte hay que entender el fenómeno perceptual natural del hombre para encontrar la explicación de su actitud al aceptar cualquier dibujo realista como tal por un lado; y por el otro, la generación de esquemas aprendidos para representar gráficamente su realidad; aquella que aprendió por experiencias:

El espacio por ejemplo, se entiende como la experiencia táctilcinestésica (recuerdos del tacto y la actividad muscular) asociado con el indicio de profundidad visual. Percibimos la profundidad por la convergencia de las líneas pero no somos conscientes ni analíticos para identificar esa convergencia per se.

En la aportación de J. Hochberg en el libro de Arte, percepción y realidad refiere lo siguiente: *"El Estructuralismo, (...) considera todos los indicios de profundidad como símbolos: resultados de asociaciones aprendidas entre configuraciones particulares de las sensaciones visuales y recuerdos táctil-cinestésicos particulares. Lo que dota de eficacia a cada indicio de profundidad es simplemente el hecho de que ha sido asociado a los restantes y al movimiento, al tacto, etc., en la historia anterior del individuo"*.<sup>20</sup>

También la teoría de la Gestalt explica que la parte de los estímulos luminosos percibidos por los ojos al enviar el mensaje al cerebro, organiza la información en campos globales y de manera sencilla y económica; lo que yo llamaría estereotipos.

A través de sucesivas ojeadas, analizamos las partes de un todo para construir un esquema integrado que contenga la totalidad de las partes, logramos retener las imágenes mediante secuencia de fijaciones que además dependerá de la atención del observador y sus intenciones perceptivas.

<sup>19</sup> ACHA, JUAN. Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas. Ed. Trillas.

<sup>20</sup> GOMBRICH, E. HOCHBERG, J. BLACK, M. Arte, percepción y realidad.

## CAPÍTULO 3

### DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN GRÁFICA

#### 3.1 AREAS DEL DESARROLLO HUMANO: PERCEPCIÓN, MEMORIA Y EMOTIVIDAD.

**C**uando analizamos la maquinaria impresionante que es el cuerpo humano, no podemos dejar de maravillarnos por su perfección; desde la más pequeña célula hasta el más complicado de sus órganos revelan riqueza y perfección.

Los ojos, que cumplen la función de uno de los sentidos más preciados por Leonardo D'Vinci –la visión- poseen capacidad y rapidez en sus movimientos y adaptabilidad tanto en el enfoque como las condiciones de iluminación, al mirar un objeto cercano e inmediatamente ver otro lejano, distinguir colores y estimar dimensiones, distancias y movimientos.

Los órganos y los sentidos funcionan de manera interrelacionada, complementándose unos a otros; por ejemplo, el ojo , el oído, y la piel (vista, oído y tacto) informan al cerebro acerca de la distancia; apariencia, textura y temperatura de las cosas. El oído interno se ocupa del equilibrio y la orientación según el movimiento de nuestro cuerpo, acelerado o desacelerado, orientación que la vista corrobora.

El cerebro, hasta ahora considerado el más complejo órgano, es el que se encarga de recibir los mensajes mediante las sensaciones y procesa la información para traducirla y asimilarla a nuestro entendimiento. Ordena a cada órgano su función y su reacción a cada estímulo recibido.

Por el tema de esta tesis, nos centraremos más en el sentido de la vista; sólo capaz de enfocar aquello que mira, pequeños segmentos del mundo que con ayuda del cerebro acumula en una sucesión de imágenes de manera tan inmediata que no nos percatamos de ese carácter episódico.

Sin embargo la función ojo-cerebro no siempre es exacta, existe cierto potencial de ambigüedad y cuando sucede se le identifica como ilusión óptica. Al ser tan desconcertantes y complicadas, tendemos a subestimar el tamaño de los círculos y los ángulos obtusos, por el contrario, sobrestimamos las líneas rectas al exagerar su longitud y los ángulos agudos.

En la corteza cerebral se encuentran las terminales nerviosas ópticas que seleccionan y analizan las señales que la retina envía antes de archivarlas en la memoria, donde forman parte de las experiencias vividas como estereotipos que nos indican las referencias de los objetos, qué son, dónde están y su interrelación con otros.

Para que pueda darse una buena percepción, deben existir condiciones favorables de tamaño del objeto –suficientemente grande– su permanencia para poder impresionar la retina bajo adecuada iluminación y distinguirlo del contexto sin abstraerlo de él.

La calidad de la visión es importante para el alcance de una buena percepción visual. Científicamente se han desarrollado técnicas para medir la agudeza visual; una de ellas determinó que un objeto de 1 centímetro debe ser visto a 40 metros con sus detalles, esto, es un arco de agudeza, unidad que se toma en cuenta para medir la visión.<sup>21</sup>

La agudeza visual contempla cuatro tipos de esfuerzo:

DESCUBRIMIENTO.- Percibir un objeto en un lugar.

RECONOCIMIENTO.- Identificar el objeto.

RESOLUCIÓN.- Diferenciar los componentes de un conjunto, por ejemplo, reconocer cuatro puntos en sucesión como tales y no como una línea.

LOCALIZACIÓN.- Percepción de pequeñas desviaciones en el objeto.

---

<sup>21</sup> MUELLER, Conrad G., RUDOLPH, Mae. Luz y visión. TIME LIFE.

## Óptica

La forma convexa de la pupila, permite recibir estímulos de objetos que se encuentren en la periferia de nuestro campo visual, lo que no ocurriría si fuera plana.

El cristalino endereza la orientación de las imágenes que se entrecruzan al pasar por la pupila de modo que los lados derecho e izquierdo de la imagen recobren su orientación real en el centro del cristalino.

La facultad de la pupila para abrirse o cerrarse según las condiciones de luz colabora a que la percepción visual se ajuste a las condiciones de la escena; se abre cuando la luz no es suficiente, permitiendo que el reflejo de los objetos sea claro en la percepción, en cambio cuando la luz es excesiva se cierra lo necesario para permitir el paso de los reflejos necesarios.

Los animales nocturnos que poseen enormes pupilas, son incapaces de ajustarse a los excesos de luz del pleno día.

En cuanto a las retinas, éstas reciben la imagen del objeto que las lentes del ojo les proyectan junto con otras terminales nerviosas como los bastoncillos que perciben los reflejos de luz y los conos que perciben las diferentes longitudes de onda que se traducen como calidades de color; todos estos mensajes proyectados en la retina, se transformarán en impulsos nerviosos que el cerebro traduce en la corteza visual como percepciones tridimensionales; aunque esto no está comprobado nos resulta comprensible suponerlo así, además no olvidemos que el cerebro toma de la información archivada de experiencias pasadas, especialmente las kinestésicas para completar la percepción dimensional, y todo conocimiento se traduce en apariencia visual.

Con el desarrollo del telescopio y el microscopio, el hombre incluye a su capacidad visual, detalles que a simple vista no alcanzaría con estas ayudas, construye o crea nuevas concepciones de la realidad.

## Visión Estereoscópica y Binocular

Otra labor del cerebro es conjugar las dos imágenes que perciben nuestros ojos; por la separación que tienen, cada uno percibe desde un ángulo diferente una misma imagen, entonces el cerebro mide la cantidad de convergencia y ajusta la percepción sin considerar la posibilidad de ambigüedades. Este fenómeno se pierde a mayor distancia y se refuerza a la menor entre los ojos y el modelo.

En los casos desafortunados de quienes solo poseen la visión de un solo ojo, cuentan con "*indicios*" para entender la tridimensionalidad, como la calidad de las texturas, las comparaciones de dimensión y proporción entre objetos, las aristas, el cambio gradual en la densidad de una estructura, denota curva, mientras que un cambio brusco es una esquina, o un espacio vacío, la luminosidad de los objetos, los que están delante y los que están detrás son indicadores de profundidad y perspectiva.

## Percepción del Color

Una de las aportaciones de Thomas Young en cuanto a la óptica – y como una conclusión de sus investigaciones-, es que el fenómeno de tricromía, no depende solamente del comportamiento físico de la luz, sino también del estado de la visión del ser humano, por cuanto hay tres clases de células receptoras del color llamadas conos; unos de onda corta y los otros de onda larga y media, cuyas sensibilidades máximas se sitúan en el violeta, el verde y el amarillo verdoso; así las diferentes longitudes de onda de la luz y las diferentes sensibilidades de los conos en combinación, emiten la señal eléctrica que el cerebro traducirá como color.

Dentro de las anomalías de percepción de color se encuentra la discromtopsia, la cual padece una minoría de las personas, quienes generalmente ven iguales colores que para alguien normal son distintos; estas anomalías se deben generalmente a alteraciones de los conos de onda larga o media.

Los diseñadores, artistas gráficos y todos aquellos que trabajan con el uso del color deben conocer bien la teoría del mismo, para considerar la correcta percepción de sus composiciones.

Un elemento digno de tomarse en cuenta en la percepción del color son las condiciones de iluminación y la influencia reflejante de otros cuerpos cercanos al de nuestro interés, las distancias, etc. que hacen que el color se perciba diferente en cada circunstancia.

## Cerebro

Los nervios ópticos localizados en la parte frontal del cerebro, forman una especie de X llamada quiasma óptico, al cruzarse envían la información a uno y otro hemisferio del cerebro, dirigiéndose cada uno a regiones específicas de la corteza cerebral en la parte posterior del cerebro, donde se entienden las imágenes.

Los ojos se sitúan debajo de los lóbulos frontales, y los nervios ópticos envían las imágenes a los ojos del cerebro.

Los objetos reflejan la luz que los ojos detectan, éstos la dirigen de la siguiente manera: la luz forma imágenes invertidas en las mitades derecha e izquierda de cada retina, esta información viaja por el quiasma óptico, produciéndose el cruzamiento de la mitad de las fibras, enviando la mitad izquierda del campo visual de ambos ojos hacia la mitad derecha del cerebro y viceversa; para finalmente cambiarse en la orientación correcta en los llamados ojos del cerebro.

Las diferentes combinaciones de células nerviosas de la visión coordinan sus funciones para recibir y enviar las imágenes; determinan propiedades de luz, sombra y color, transmiten sus señales al cerebro en forma de impulsos eléctricos.

La retina humana está compuesta por alrededor de un millón de células ganglionares y otro tanto de axones que llegan al cerebro. Unas señalan blancura y negrura, otras responden al aumento o disminución de luz y reaccionan ante el contraste más que ante el nivel de iluminación absoluto. Es sorprendente entender dos fenómenos; los fugaces impulsos eléctricos en dos millones de fibras del nervio óptico en la recepción de lo que vemos, entre el panorama visual y la percepción que tenemos del mismo.

Los impulsos eléctricos se transmiten a un ritmo que va de los 5 a los 500 por segundo, estos impulsos solo activan una pequeña porción de la enorme gama de neuronas de la corteza cerebral; -por la función selectiva que ejercen-, por lo tanto cuando una célula reacciona es para decir algo específico sobre la imagen, y así cada una de ellas en la función de hacernos asimilar cada objeto del exterior.

Resultaría difícil comprender cómo el cerebro mediante sus células de labor específica aloja imágenes fragmentadas que arma como un rompecabezas y que además posee la capacidad de archivar todas las imágenes que entran por los ojos. Lo grandioso es que el cerebro no se limita a ver imágenes sino a entenderlas, exactamente igual que como somos capaces de entender una novela al relacionar los personajes y sus contextos, de la misma manera entendemos las imágenes de una obra gráfica, el artista sabe hacernos relacionar las imágenes de su trabajo mediante las estrategias de composición, mismas que nos dan las pistas para establecer los mecanismos mentales del entendimiento.

En nuestra inconsciencia como espectadores para localizar los mecanismos orientadores de la lectura que ejercemos de las imágenes y los

mecanismos de comprensión está la suma de los “*rasgos unificadores*”<sup>22</sup> que el cerebro emplea para reunir la información visual y mental en el proceso de entendimiento. Estos rasgos unificadores los ha definido la escuela de la Gestalt como principios de agrupación, continuidad, pregnancia y propiedades locales de la imagen como color, textura, movimiento, disparidad binocular, etc. como una de las dos etapas de la percepción. La segunda etapa es una reconstrucción selectiva que tiene que ver con el código de valores y conductas a asumir como respuesta a esa percepción.

Otra forma de entender la percepción, es saber que las axones están organizadas en conjuntos de planos, cada uno de los cuales es capaz de percibir una característica distintiva del objeto (como una lente que enfoca) hay un plano para cada rasgo; uno para los verticales, otro para diagonales y así sucesivamente cada uno, para posición, movimiento, color, profundidad, etc. Algunos investigadores suman a esta explicación, la dirección que toman los rayos luminosos – algunos hacia arriba, otros hacia abajo – en el proceso de construcción de la imagen a nivel neural; a esta direccionalidad de los rayos le llaman directividad selectiva. Posteriormente esta información se reúne formando la imagen total percibida.

Una explicación sencilla y breve de la interpretación de imágenes que el cerebro hace mediante “mapas topográficos”: Cada una de las fibras nerviosas que forman las capas de la corteza visual, al recibir los impulsos luminosos del objeto, toman la orientación de los contornos de la forma de la imagen, así, el cerebro registra la información del mundo exterior. Los estudiosos de este tema han identificado por lo menos dos tipos de mapas: *isomórficos* y *anisomórficos*.

“El biólogo J.Z. Young ha escrito que el cerebro posee un lenguaje de tipo pictórico: Lo que sucede en el cerebro tiende a proporcionar una representación fiel de los acontecimientos exteriores, y la disposición de sus

células proporciona un modelo detallado del mundo: comunica significados mediante analogías topográficas.”<sup>23</sup>

Un caso de lesión cerebral que alteró la interrelación de los dos hemisferios, fue el de una mujer con hemiplejía, en la que fuera de esto, no parecía haber otras secuelas; lamentaba su capacidad de asimilar las escenas en secuencia de las películas y la ilusión de movimiento; no comprendía la

<sup>22</sup> BARLOW, Horace, BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. Imagen y conocimiento. Cómo vemos al mundo y cómo lo interpretamos. Ed. Crítica.

<sup>23</sup> BARLOW, Horace, BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. Imagen y conocimiento. Cómo vemos al mundo y cómo lo interpretamos. Ed. Crítica

toma de un plano a otro, le desorientaba el diálogo de dos personajes que cuando la cámara tomaba a uno y luego a otro, ella los percibía mirando en la misma dirección y no el uno al otro; su lesión le impedía la reconstrucción de la tridimensionalidad.

De acuerdo a investigaciones científicas, se han determinado las funciones que desempeña cada hemisferio cerebral:

### Hemisferio Derecho

1. Manejo de información espacial.
2. Orientación espacial y manejo de la conducta espacialmente dirigida.
3. Percepción de uno mismo.
4. Aspectos entonacionales de los sonidos.
5. Aspectos entonacionales del lenguaje.
6. Automatismos verbales como contar, recitar los días de la semana, etc.
7. Emociones.
8. Reconocimiento de palabras sencillas y conocidas, generalmente sustantivos, menos probablemente adjetivos, pronombres y adjetivos, incapaz de reconocer verbos.
9. Ordenación de secuencias de letras para formar palabras.
10. Evaluación de características cognitivas de las palabras; si las conoce, entonces reconoce o desconoce.
11. Evaluación de características emocionales de las palabras.
12. Aptitud para tareas manipulativas y espaciales (diseño con bloques, dibujos, etc.) mientras no se requiera la intervención de códigos verbales.
13. Aptitud para la detección de frecuencias sonoras más altas y detección de texturas.
14. Especialización en tareas que requieren procesamiento no secuencial y espacial.
15. Atención difusa.
16. Pensamiento totalizador, recibe y compara en forma global, expansiva.
17. Reconocimiento y producción musical.
18. Proceso de la información en forma simultánea contenida en grandes bloques.
19. Atemporalidad.

### Hemisferio Izquierdo

1. Manejo de información verbal.
2. Control motor del aparato del lenguaje (lengua, labios, garganta, etc.)

3. Manejo de información lógica.
4. Pensamiento proposicional (propone, analiza, usa)
5. Procesamiento de la información en series (de uno en uno)
6. Manejo de información matemática.
7. Memoria verbal.
8. Aspectos lógico – gramaticales del lenguaje.
9. Sintaxis.
10. Discriminación fonética.
11. Atención focalizada.
12. Control del tiempo.
13. Planeación, toma y ejecución de decisiones.
14. Menos apto que el h. Derecho para las tareas manipuladoras y espaciales (diseño con bloques, dibujos, etc.) a menos que se requiera de la intervención de códigos verbales.
15. Menos apto para distinguir frecuencias sónicas altas y para la detección de texturas. <sup>24</sup>

Después de comprender el doble funcionamiento del cerebro por sus hemisferios, resultan explicables muchos de los acontecimientos en las relaciones interpersonales.

Las preferencias de las personas están determinadas en una buena medida por el predominio de alguno de los hemisferios cerebrales, y esto muchas veces es un factor que nos orienta en la preparación de estrategias de enseñanza-aprendizaje, realidad que explicó y aprovechó Bety Edwards para promover un método de dibujo en el que incluye un buen número de ejercicios para habilitar el hemisferio derecho, que es el correspondiente a las actividades del dibujo. <sup>25</sup>

La actividad del hemisferio derecho nos lleva a un estado de aparente abstracción de la realidad, estado de trance, verdadera concentración pensante, que al apartarse por un tiempo de la realidad común, (en otra época se creyó deficiencia mental patológica). En contraste, a la actividad del hemisferio izquierdo, que es la vigilia.

---

<sup>24</sup> ROBLES, Teresa. Concierto para cuatro cerebros en psicoterapia. Ed. Instituto Milton H. Erickson. Cd. De Méx.

<sup>25</sup> EDWARDS, Betty. Aprender a dibujar. Un método garantizado. Ed. H. Blume.

## Percepción

La percepción es un proceso que toma información del exterior y que luego organizamos interiormente conforme a nuestras experiencias pasadas que nos ayudan a tener conciencia del mundo que nos rodea, en la cantidad y fidelidad en que involucremos la atención - concentrándonos en cada estímulo - la memoria, para compararlo con experiencias pasadas y la imaginación para otorgarle significado.

El aspecto cultural es también un filtro simbólico por el cual registramos las imágenes y acontecimientos en la percepción; puede existir cualquier número de personas con perfecta agudeza y salud visual y cada uno hacer su propia interpretación conforme sus valores culturales y afectivos.

La percepción consiste en la formulación de "conceptos perceptuales". La palabra concepto sugiere la conjugación de las actividades de los sentidos y el pensar y razonar, esto es, ambas funciones se llevan a cabo mediante generalidades, así como nuestros sentidos operan según las cualidades de los objetos que detectan, el acto de pensar y razonar, opera también según las características lógicas de los fenómenos que asimila.

Los niveles, perceptual y conceptual operan por los mismos mecanismos: concepto, juicio, lógica, abstracción, conclusión y computación.

El artista también pasa por este proceso y lo lleva a su término en la manifestación de sus conceptos impresionándolos en la obra, el diseñador de la comunicación gráfica está comprometido con la sociedad a la cual se dirige para involucrar en su trabajo analítico y estratégico los códigos culturales de dicho grupo humano.

La línea es el elemento más cercano en el lenguaje gráfico de los humanos, es una aportación de la mente -ya que la línea no existe en la naturaleza- para ayudarnos a describir las formas tridimensionales en el plano bidimensional, con líneas puede hacerse un boceto y dar la sensación de texturas y con el claroscuro los volúmenes. Cuando un verdadero artista o profesional de la obra gráfica añade su habilidad para el dibujo y sus conocimientos de color, posee poderosas herramientas para la expresión gráfica.

Esta es una actitud personal favorable para un verdadero aprendizaje que trasciende la simple sensorialidad para ser un acto subjetivo y humano.

De una manera más lógica han agrupado los sentidos en 5 sistemas:

De ORIENTACIÓN BÁSICA.- Informa acerca de la orientación, gravedad y velocidad.

AUDITIVO.- Informa de la naturaleza y localización del sonido.

TACTIL.- Informa de las calidades de textura y temperatura.

GUSTATIVO Y OLFATIVO.- Informa de las cualidades de sabor y olor.

SISTEMA VISUAL.- Considerado por muchas autoridades, como el más importante por proporcionar la mayor información del medio.<sup>26</sup>

A pesar de las variantes del medio ambiente, existen constantes en la forma y color; nuestro cerebro al procesar la información decide seleccionar lo más significativo de los objetos y archiva a manera de códigos dicha información. A través de principios de agrupación, figura-fondo, movimiento y profundidad, organizamos el mundo que percibimos.

**Pasivista y Activista** son dos teorías de la percepción<sup>27</sup> que explican la relación entre el individuo y los significados de las cosas en el mundo, durante el proceso de percepción; los *pasivistas* dicen que el significado de las cosas está en sí mismas y que el cerebro del observador pasivo selecciona lo que necesita, para los *activistas*, el observador involucra los conocimientos adquiridos más las sensaciones que sus sentidos registran en cada acto perceptor y juntos participan en la actividad deductiva e interpretativa de las percepciones; además defienden, que la interpretación es una actividad creativa del hombre, que le da sentido al mundo.

Los *pasivistas* consideran que el acto perceptor no es inteligente, los *activistas* obviamente sí, para ellos las limitaciones de lo que son las formas probables de los objetos son más importantes que los datos sobre rasgos concretos de los mismos.

Un tercer grupo de los teóricos de la percepción, son los llamados **algovistas**, porque defienden la participación de algoritmos en la percepción; esto es, partir de leyes geométricas como la perspectiva que es aplicable a objetos típicos o familiares.

Los *algovistas* aseguran que la percepción parte de conocimientos específicos y no de conocimientos generales como los *activistas*, para quienes basta un indicio, algo que sugiera la forma de algún objeto, para desarrollar la actividad pensante deductiva que resuelve la imagen de lo que se percibe.

Los *algovistas* dan importancia a los indicadores específicos de las formas cancelando la posibilidad de percepciones erróneas. Sin embargo

<sup>26</sup> CORBELLA Roig, Joan. La mente humana. Percepción. Descubrir la psicología. Cuadernos sobre el conocimiento humano. Ed. Folio S.A. 1994 Muntaner, 371-373 08021 Barcelona.

<sup>27</sup> BARLOW, Horace. BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. Imagen y conocimiento. Cómo vemos al mundo y cómo lo interpretamos. Ed. Crítica.

cuando éstas se dan, se debe a la incorrecta aplicación de las reglas geométricas y de perspectiva.

Las teorías de la percepción se han ocupado de explicar los porqué de muchas figuras gráficas que engañan a la percepción haciendo ver formas inexistentes o ilusorias; por ejemplo la superposición de figuras, siempre ofrecerá un indicio de profundidad y nos lleva a deducir la presencia de por lo menos dos figuras, una de ellas eclipsa a la otra total o parcialmente, deja también la sensación de "saber" que están dos figuras completas aunque solo se vea parte de una de ellas, también se tiene la sensación de que aquella que se ve completa está en primer plano y la incompleta, en el posterior, circunstancia que siempre ofrece un indicio de profundidad.

Este juego encantador y entretenido de las imágenes ilusorias, se ajustan a dos realidades: Una, al juego engañoso de la percepción y la otra, la realidad conceptual del observador, esto es, tenemos conocimientos por nuestras experiencias, conceptos de realidades, que nos hacen saber que las ilusiones perceptivas son juegos de formas y contrastes luminosos (lo blanco y lo negro).

Perfiles y copas

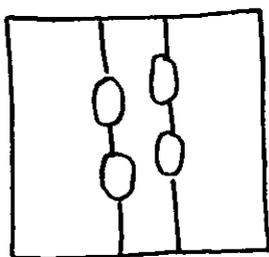


Joven y vieja

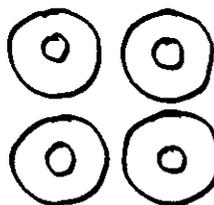


Existen otros dibujos sencillos e ingeniosos, con los que se explicaría esta doble función entre ver y comprender; por ejemplo:

Oso que trepa el poste



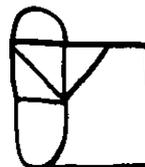
Cuatro charros platicando



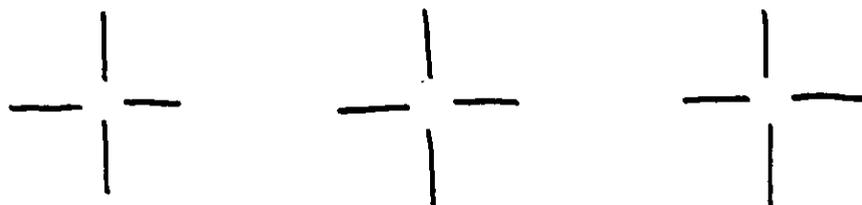
Un perro dando vuelta en la esquina



Localización del no. 4



La teoría de la Gestalt, describe una ley básica de la percepción visual, en la que afirma que “todo patrón se percibe en formas tan simples y básicas como las condiciones lo permitan”, por ejemplo:



En los centros de estas cruces, se perciben círculos o cuadrados. Estas podrían ser también percepciones conceptuales, cognitivas, que apoyan los activistas.<sup>28</sup>

#### Aspecto Psicológico de la Percepción, Según la teoría de la Gestalt

Lo que vemos depende de la organización de los campos cerebrales, más que de esquemas aprendidos y experiencias tactilkinestésicas pasadas, por lo que considera el acto visual perteneciente al ámbito de la psicología, la cual, es la única que hasta hoy puede explicar el proceso de creación artístico.

La visión, más que un registro mecánico de sensaciones, es una captación creadora de la realidad; crea con imaginación, inventiva y creatividad, las funciones sensorio perceptivas son actos de raciocinio e

<sup>28</sup> ARNHEIM, Rudolph. Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora. Ed. Universitaria Buenos

intuición, por lo que el acto de observar es invención, la capacidad de vincularse artísticamente con el entorno, es porque se ha dado un proceso psicológico normal y común en todo ser humano con un par de ojos.

Por otra parte están las reacciones del sistema nervioso ante los cambios de longitud de onda de la luz, aspecto que le otorga esa parte de realidad a las cosas y fenómenos de nuestro entorno que percibimos y pensamos. Cuando se presentan diferencias entre la relación del mundo físico y el psicológico que nos hacen cometer errores de interpretación, se les conoce como "ilusiones".

"El pensamiento psicológico reciente admite pues que consideremos el acto visual como una actividad creadora de la psique humana".

Los sentidos logran una comprensión en la percepción, como lo sería el entendimiento por medio de la razón, por lo tanto, *ver es comprender*.

## Memoria

Factor vital en la percepción, pues de ella depende el registro de todo cuanto hacemos, desde las funciones más sencillas como caminar, oler, etc. hasta las más elaboradas del comportamiento social, sin ella, tendríamos que aprender cada vez lo que vamos a hacer, ya que por ella tenemos grabados los acontecimientos vividos, pero no como un simple archivo de imágenes sonoras sino como toda una función cognositiva que organiza y utiliza activamente las informaciones recibidas para hacernos interactuar inteligentemente con el medio ambiente.

Los procesos de percepción y memoria se dan en cuatro pasos:

- 1) ATENCIÓN.- Detecta y selecciona la información.
- 2) PERCEPCIÓN.- Reconoce y elabora.
- 3) MEMORIA - APRENDIZAJE.- Almacena y recupera.
- 4) CONDUCTA.- Utilización de la información.<sup>29</sup>

La memoria puede darse de varias maneras, la más simple y breve está en el registro de información sensorial (la que recogen los sentidos), en la memoria a **corto plazo** o **Inmediata**, interviene la atención por unos segundos, suficientes para retener de 5 a 9 unidades; sean números o palabras de manera inmediata, pero que requiere de repasarse varias veces en un acto consciente y voluntario para alojarla en la memoria a **largo plazo** o de **mayor permanencia**.

<sup>29</sup> CORBELLA Roig, Joan. La mente humana. Percepción. Descubrir la psicología. Cuadernos sobre el conocimiento humano. Ed. Folio S.A. 1994 Muntaner, 371-373 08021 Barcelona.

Otros tipos de memoria son la **episódica** y la **semántica**; la primera se refiere al recuerdo de eventos y la segunda, a la carga simbólica de la circunstancia.

En cuanto a los niveles de memoria, se determinan tres: la **sensoriomotora**, la **autística** y la **social**. La primera es la única que poseen los animales, se compone únicamente de los movimientos que deben ejecutarse en cada situación; el ser humano desarrolla la autística durante los primeros tres años, ésta es más abstracta, no distingue tiempos (presente, pasado y futuro) ni realidad e imaginación. Ya adulto posee la social, que le permite estructurar los hechos en sucesión lógica, ordenada y racional.

La memoria **constructiva** (a través del tiempo) modifica las explicaciones de los recuerdos que tenemos.

La memoria **reevocadora**, actualiza la información pasada, la recuerda enteramente.

La memoria **reconocedora** identifica nuevamente un elemento detectado en el pasado, sea que se de total o parcialmente es capaz de recordarlo en su totalidad.

La memoria **afectiva** se encarga de archivar lo que tiene un significado.

La memoria **experimental** es todo el archivo de recuerdos que acumulamos a lo largo de la vida muchos de los cuales no somos capaces de evocar pero que permanecen registrados y se manifiestan inconcientemente cuando se repiten las mismas circunstancias que enviaron el mensaje original, o bien, es imposible recordar el contenido de todos los libros que leemos, pero que lo que se ha asimilado consolida nuestra información cultural.

## Factores de la Memoria

Es importante considerar que para el buen aprendizaje, se favorezcan los mecanismos de memoria, las materias significativas, bien estructuradas y organizadas de forma unitaria, serán mejor asimiladas que las materias sin sentido.

La comprensión de los conocimientos será el primer paso para su aprendizaje de manera inteligente; la memoria lógica se da en la memoria rutinaria que es el aprendizaje mecánico, éste asegura la permanencia y es más aplicable a modelos nuevos.

Cuanto más sentidos involucremos en el aprendizaje, mayor éxito se tendrá en la retención de la información; ver y escuchar, redactar y leer en voz alta el mismo tema garantizará un aprendizaje firme.

Si imprimimos a las estrategias de memoria un aspecto emotivo se afianzará aún más la retención de la información, está probado que el tono afectivo incide en la motivación y por ende la atención y disposición al aprendizaje. En general los seres humanos tendemos a recordar fácilmente los eventos agradables, en menor escala los desagradables y prácticamente los neutros, se olvidan.

No menospreciemos que cada sujeto es único y tiene sus propias tendencias, los conocimientos se condensan en torno a núcleos de intereses, motivos, ideales, necesidades, etc. también es natural que se den transformaciones como la declinación de la memoria inmediata a partir de la adolescencia y el aumento de la memoria semántica.

## El Olvido

Cuando los factores de memorización no se han establecido en torno a una información, es fácil que ésta se pierda, inicialmente muy rápido y conforme pasa el tiempo se va de manera más gradual, es decir, al contrario de retener, se olvida.

Además de no cumplirse los factores de memorización, también pueden causar olvido las interferencias, por ejemplo, ruido como algo muy simple; el advenimiento de una información que interfiere con los códigos o estereotipos anteriormente aprendidos, hay paradigmas o prejuicios que impiden la asimilación de nuevos esquemas. Las actitudes tan arraigadas en muchos casos por esos prejuicios, obstaculizarán más la retención, que el estado de somnolencia. Para lograr la inserción de una nueva información pueden manejarse tres niveles:

*Nivelación.*- Suavizado de las irregularidades.

*Agudización.*- Aceptar la o las irregularidades significativas.

*Asimilación.*- Asociación con elementos similares para representar la información más aceptable o familiar al sujeto. Además de contar con el recurso de la motivación.<sup>30</sup>

Entender la memoria como la hemos descrito, nos lleva a meditar un momento, en lo importante que es para nuestra vida, y la tragedia que nos representaría el perderla. El olvido es una parte mínima y normal dentro de los límites de la salud mental, pero cuando se convierte en trastorno, es de lamentarse profundamente.

---

<sup>30</sup> CORBELLA Roig, Joan. La mente humana. Percepción. Descubrir la psicología. Cuadernos sobre el conocimiento humano. Ed. Folio S.A. 1994 Muntaner, 371-373 08021 Barcelona.

## Trastornos de la Memoria

Amnesia es la pérdida total o parcial de la memoria, existen varios tipos de ella:

A. **retrógrada o de evocación**.- Generalmente la causa es orgánica, por un traumatismo craneal que provoca el olvido del período previo al trauma.

A. **anterógrada o de fijación**.- Se olvidan acontecimientos recientes conforme se dan, esto es, falla la fijación de las imágenes de los nuevos recuerdos, síntoma típico del síndrome de *Korsakoff*, muy frecuente en los alcohólicos y en personas carentes de vitaminas y minerales, sin embargo los recuerdos anteriores a la enfermedad se conservan intactos.

A. **lacunar o localizada**, se trata de una pérdida parcial de la memoria que comprende un periodo concreto de los recuerdos que se observa en estados de confusión mental.

A. **selectiva o afectiva**.- está relacionada con las preocupaciones del sujeto que niegan o rechazan la aceptación de una realidad.

A. **por ansiedad**.- es una variante de la A. afectiva y aparece en casos extremos de pánico o tensión.

Al contrario de las amnesias, están las **hipermnesias** que son la capacidad de evocar y retener con extraordinaria facilidad; una influencia es el estado de ánimo; la depresión evoca experiencias desafortunadas y la euforia, aquellas más agradables. En los estados de hipnosis y muerte cercana, se agolpan un exceso de recuerdos e imágenes que probablemente nunca antes se habían evocado, incluso, en escasos segundos el sujeto puede repasar la historia completa de su vida.

Existen también casos especiales como los llamados "*científicos locos*", sujetos incluso poco escolarizados capaces de memorizar el directorio telefónico.

Las **paramnesias** se presentan en ocasiones, en enfermos que han sufrido A. lacunar y al volver de ese estado, "*confabulan*" relatos de relleno a esos vacíos de recuerdo, estas "*fábulas*" pueden llegar a ser desde percepciones erróneas hasta relatos totalmente distorsionados, también es un síntoma de perturbación psíquica, conocida como psicosis.

## Emotividad

Notemos como una de las funciones está comprometida con el aspecto emocional; con ella damos significado a los estímulos, siempre tomando las

experiencias pasadas que se refuerzan en la suma de coincidencias que se repiten. De esta manera construimos la realidad de una manera personal y social, por cuanto es compartida; de manera personal, nunca sabremos si el color azul que yo veo es el mismo azul que tu ves, sin embargo socialmente podemos compartirlo porque existen códigos comunes de cultura.

Las cosas se complican al construir dos realidades dentro de nosotros; una con el cerebro derecho y la otra con el izquierdo, que al trabajar conjuntamente son más eficientes.

En algún momento se determinó que en el lado izquierdo se elaboraba la función del habla y el desarrollo más eficiente de una mano sobre la otra, en la mayoría de los humanos la derecha, y la izquierda será su complemento en las tareas.

Así como las manos, los hemisferios cerebrales se complementan, el izquierdo desarrolla el sistema verbal escueto y el derecho le imprime el tono emocional, haciendo la comunicación verbal más rica e importante, pero en toda actividad ambos hemisferios participan de manera interrelacionada, aunque uno de ellos ejerza mayor poder dependiendo de la tarea que realiza. También son dos formas de aprender el mundo, dos canales paralelos para la misma información en los que se cotejan aspectos diferentes de un mismo hecho.

Así es fácil comprender como cualquier persona, es capaz de concebir pensamientos diametralmente opuestos entre sí acerca de un mismo hecho, pero cada una de esas concepciones obedecerá a circunstancias distintas. Sin embargo conservamos la coherencia mostrando solo un lado de nuestro pensar en cada oportunidad, según las condiciones en que se suceden los hechos; esto es comparable a un prisma de varias facetas cada una de las cuales puede reflejar la luz, dependiendo su ángulo de incidencia.

Por el funcionamiento cruzado que ejerce cada hemisferio, sobre cada mitad opuesta de nuestro cuerpo y al confirmar que del hemisferio izquierdo depende la habilidad de la mano derecha; se considera a dicho hemisferio, como dominante y el derecho subdominante; pero sobrestimar el hemisferio izquierdo solo por este hecho me parece elemental; tampoco considero que el hemisferio derecho sea el dominante en el caso de los zurdos; creo en el dominio de un hemisferio sobre el otro indistintamente en cada persona, según su desarrollo o desempeño como individuo en la sociedad; sus aficiones, su oficio, sus intereses, etc.

Solo en el caso de los llamados genios existe un equilibrio armónico en la función coordinada de ambos cerebros, ninguno domina sobre el otro y entre ambos hacen desarrollar al individuo su genialidad, como Leonardo

D'Vinci, Miguel Angel, Tomás Alba Edison, los Reyes David y Salomón y tantos otros que, requerirían un capítulo especial en esta tesis.

Cuando el cerebro izquierdo piensa, está conectado a la realidad social presente, responde adecuadamente a los estímulos del exterior con toda conciencia y este estado se considerará como normal; en cambio, cuando el cerebro derecho realiza su función pensante, se observan cambios en la actitud del individuo –como antes lo menciono– el estado onírico, el soñar durante ese estado e incluso el soñar despierto, son estados de conciencia diferentes y se les denomina estados alterados de conciencia; los estímulos se perciben de manera diferente y algunos otros ni siquiera se perciben, éstos, siguen una lógica interior y no exterior social, a la que le puede parecer incoherente. Las alteraciones de conciencia tienen diferentes causas, además de las ya enunciadas y tienen que ver con el sueño, esta el estado hipnagónico que es el previo al sueño fisiológico u onírico, la música, la hipnosis, meditación, privación sensorial, psicopatologías, medicamentos, anestesia o drogas tóxicas.

El estado **hipnagónico** –aquél previo al sueño– dura unos minutos, es placentero y muchas veces puede ir acompañado de actividad creadora, algunos contenidos desafortunadamente se olvidan en la mayoría de los casos.

En el llamado estado de trance, la conciencia se dirige al interior de uno mismo, abstrayéndonos del medio ambiente para dirigir la atención a aquello que imaginamos, lo que sentimos emocionalmente o lo que visualizamos, pero no se pierde contacto del todo con el exterior, muchas veces al día entramos en este estado de manera espontánea sin darnos cuenta, es muy común que suceda durante el desarrollo de actividades automatizadas o repetitivas, como acomodar objetos, sellar papeles, hacer labores domésticas, la conducción del automóvil en la que respondemos automáticamente a las señales de tránsito y reaccionamos adecuadamente en casos de emergencia, pero al llegar a nuestro destino, generalmente olvidamos lo que sucedió en nuestro pensamiento mientras transitábamos, se estuvo tan embebido en la actividad imaginativa, que las sensaciones corporales se modificaron; este estado en nosotros permite la relajación y descanso, ¿cuántas veces al estar así, absorbo alguien nos interrumpe preguntando en que pensamos, y podemos narrar aquello en que meditábamos o responder simplemente: “nada” cuando olvidamos automáticamente el contenido del trance.

Todo parece indicar que es obra del hemisferio derecho, por la relación con las funciones anteriormente enlistadas, y como nuestro interés apunta al desarrollo de la creación artística gráfica, entendemos que es ahí donde el lenguaje no verbal, las sensaciones, la imaginación, la fantasía y la

visualización son las herramientas de la creatividad para transformar el mundo.

Cada hemisferio tiene su propio lenguaje, uno y otro se entienden cuando traducen en su lenguaje lo que el otro dice; por ejemplo, el derecho traduce lo que el izquierdo dice y le imprime el tono emotivo.

Ya que el derecho se encarga del aspecto emocional, la atención difusa, el pensamiento totalizador, el procesamiento en forma simultánea de la información contenida en grandes bloques y todo ello en un clima de atemporalidad. Al poseer un lenguaje no verbal, éste entonces trabaja por analogía emitiendo información a través de las expresiones del cuerpo y del rostro, tono y matiz de la voz, sensaciones corporales e imágenes. Todas representaciones del mundo emotivo que mostramos al mundo exterior en todo tiempo, permitiéndonos de esa manera relacionarnos socialmente mediante afectos y emociones, muchas veces espontáneas y sin que tengamos conciencia de ellas.

Este fluir cruzado entre cerebros, pareciera paradójico e imposible, cuando el derecho es incapaz de traducir en palabras las emociones y el izquierdo, incapaz de traducirlas sin palabras.

Cuando el hemisferio derecho no entiende una palabra, sabe elegir lo esencial del discurso del hemisferio izquierdo y para completar la tarea descriptiva elige imágenes para suplir lo incomprensible en palabras, esto es, cada hemisferio confabula o completa artificialmente el mensaje del otro; uno con imágenes y el otro con palabras, para lograr una percepción integral.

Al conocer esta doble función del cerebro, podemos comprender lo difícil que es percibir la realidad tal cual es. Construimos dos realidades internas de lo que tomamos del exterior, digamos que el hemisferio izquierdo da la versión oficial de un acontecimiento y el derecho registra las sensaciones físicas, los colores, imágenes, sonidos, olores, sabores, texturas, posiciones, movimientos de nuestro cuerpo así como los efectos que se ligaron a ellos; así queda grabado **no** lo que sucedió, sino cómo lo vivimos. Esta versión en imágenes y símbolos, es el lenguaje inconsciente que determina en gran parte nuestras conductas.

Esta manera de interpretar a lo largo de la vida, deja huellas, códigos o esquemas que nos ayudan a interactuar con la realidad exterior por conocer. Son las *huellas mnémicas* a las que se refería Freud. Si logramos modificarlas, grabamos de forma diferente, cambiamos lo que sentimos y cómo actuamos. Esto es fácil hacerlo en un estado de trance; utilizado muchas veces con propósitos curativos como la hipnosis, pero que también puede lograrse

mediante el autoanálisis, en los procesos de maduración mental, donde la voluntad y el enriquecimiento cultural, nos lleva a romper o superar prejuicios.

Betty Edwards propone ese rompimiento de huellas o paradigmas, o lo que yo llamo esquemas aprendidos, mediante sencillos ejercicios; uno de ellos, muy claro, es el del modelo cabeza abajo; al cambiar la posición en que comúnmente percibimos, el hemisferio izquierdo desconoce sus esquemas y deja paso a la función del derecho que al hacer un registro de las formas y dimensiones, con ayuda de la visión, en correcta observación, envía una información original no viciada que la mano reproducirá con mayor fidelidad.

D'Vinci también se refiere a ese estado de trance, que otros llamaríamos inspiración o creatividad:

*“La ciencia del pintor. Esa Divinidad, que es la ciencia del pintor, hace que su espíritu se transmute en una similitud del espíritu divino: porque, con libre potencia razona sobre la generación de las diversas esencias: animales, plantas, frutas, paisajes, campiñas...”*<sup>31</sup>

### 3.2 ELEMENTOS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

La inteligencia, es la actitud en respuesta óptima que el individuo asume ante cada circunstancia; cada actitud, es la aplicación de las experiencias aprendidas en el pasado que surgen espontáneamente como respuestas a hechos que se repiten. Cuando el individuo posee una abundante información que aunada a sus habilidades, tiene más elementos de donde echar mano para resolver adecuadamente cada hecho que se le presente, no como acciones de mera respuesta, sino coordinándolas y ejecutándolas en forma interiorizada y reflexiva.

Entonces la educación... la verdadera educación, no pretende atiborrar de conocimientos al individuo, sino encausarlo a desarrollar su inteligencia en un hábito permanente y de por vida, que rebase sus propios límites cada vez.

La inteligencia tiene que ver con el proceso de percepción, participa en las funciones de **comprensión e invención**; *comprender* es construir por estructuras perfectibles las realidades que percibimos, organizadas para hacerlas asimilables y archivadas en la memoria. La *invención* esta, en reconstruir esas estructuras de lo percibido o aprehendido cada vez que necesitamos de ellas, este operar del pensamiento se apoya constantemente en aspectos figurativos; para la mayoría de las personas es más fácil procesar

<sup>31</sup> D'Vinci, Leonardo. Tratado de la pintura y del paisaje sombra y luz. Ed. Joaquín Gil Buenos Aires.

reaprendizaje sistemático; con ejercicios que poco a poco ligen el aspecto visual con la respuesta motriz hasta constituirlos en una relación organizada de índole psico-motriz, como ocurre en el aprendizaje de la escritura dactilográfica o mecanografía, la interpretación de música mediante un instrumento, la conducción del automóvil, danza, natación, etc.

La vista es uno de los más importantes sentidos, su colaboración con las percepciones táctil-kinestésicas enriquecen la información que se asimila; y es tanta a lo largo de la vida, que tan solo por el hecho de ver (sin tocar), podemos describir datos completos acerca de las características de los objetos; hasta cierto punto esto llega a ser un obstáculo en la calidad de nuestras percepciones, al dar por hecho muchas particularidades que seguramente serían diferentes si las percibiéramos con el tacto. El desarrollo de la sensibilidad comienza cuando involucramos todos los sentidos en la percepción y para intensificarla se ocurren algunos ejercicios basados en el "método ciego" (empleados en experimentos de Van der Velt para el logro de respuestas de alcance de blancos)<sup>32</sup> este método se aplica también en el aprendizaje de la mecanografía, interpretación instrumental, etc. anteriormente mencionados, ya que se trata de efectuar los movimientos a ojos cerrados o con la vista fuera del campo de respuesta hasta incorporar en el desarrollo kinestésico la habilidad motora.

Pero no solo desarrollamos una habilidad motora, sino sensomotriz, puesto que intervienen las sensaciones durante el ejercicio motor, además, gracias a la inteligencia, desarrollamos la imaginación y la visualización, elementos vitales para la creación.

La disciplina debe ser una constante, los resultados no surgen del primer ensayo como respuesta única; la repetición es la participación de las experiencias anteriores o elementos cognitivos, conduce cada vez a una perfección del rendimiento hasta la eficiencia.

La *motivación* es otro factor determinante en los procesos de enseñanza-aprendizaje y está en el satisfacer necesidades, hecho que gratifica el espíritu y retroalimenta el interés en el aprendizaje.

Recordemos que el rechazo que existe hacia el dibujo, está en el bagaje de prejuicios que nos han bloqueado; las burlas y críticas sobre nuestros intentos y la frustración de lo distantes que son nuestros dibujos de la fidelidad fotográfica.

---

<sup>32</sup> FRAISSE Paul, PIAGEL, Jean (compiladores) Aprendizaje y memoria. Tratado de psicología experimental. Ed. Paidós.

Sin embargo al eliminar el temor para arrojar los trazos sobre el immaculado sustrato con decisión, sin detener el recorrido del lápiz ofrece resultados expresivos muy valiosos, que llenen el ánimo del ejecutante desde el primer ensayo, incitándole a seguir (muchos estudiantes que inician los primeros ejercicios con incertidumbre, y hasta desconfianza, encuentran el estímulo al observar los primeros resultados).

### Aprendizaje Incidental e Intencional

En el capítulo uno hablábamos de que todos los seres humanos tenemos en la memoria la información suficiente de los objetos que nos rodean en el mundo, de tal manera que tenemos el desparpajo de dibujarlos cuando se requiere, con los elementos mínimos necesarios para expresarlos y en muchos casos hasta ser entendidos, pero, deficientes como dibujo. Esta retención deficiente la adquirimos por aprendizaje incidental, pero en la medida en que involucremos el interés, aumenta la eficacia de la retención, ya que se mantiene una actitud positiva con respecto a las metas que demanda la tarea. Este interés activa la motivación que se genera muchas veces mediante el juego sutil de la recompensa y el castigo, que puede ser autoimpuesto por el mismo individuo al sopesar la pérdida o logro de sus metas; así, éste aprende por sí mismo a dominar los trazos, u otras disciplinas como el canto, el baile o un deporte.

### Desempeño del Aprendiz

Hay que ser perceptivo a las actitudes de los individuos; algunos serán pasivos y sus vanos esfuerzos los llevarán hacia el desinterés y abandono de la participación; otros, aparentemente mostrarán entusiasmo pero sus intereses apuntarán a desafanarse pronto de la "carga", para complacer al instructor u otra autoridad relacionada con el alumno y su rendimiento, por la evaluación a su rendimiento, por el beneficio material o moral, o cualquier otro que para él tenga razón de ser.

Existen tres circunstancias que explican dichas actitudes:

Cuando los grados de motivación, aprendizaje y memoria incitan al sujeto a aprender, mejora el desarrollo de la memoria a largo plazo, disminuyen los errores y aumentan los aciertos, pero ojo con las dosis de motivación, un exceso de esta podría provocar un efecto de euforia extremo que haga cesar bruscamente la actividad psicológica, perturbando el aprendizaje y la memoria.

Los efectos de la interrupción de la memoria. Según las investigaciones de Zeigarnik (1927), para comprobar una hipótesis de Lewin, la cual supone que la motivación genera en el individuo un "estado de tensión" que lo impulsa al desarrollo de una tarea o ejercicio y que termina junto con el ejercicio mismo; entonces, al interrumpirse éste, el estado de tensión persiste y hace preservar las huellas mnémicas y por lo tanto hay una asimilación más eficaz del aprendizaje que con el ejercicio concluido.

El conflicto entre prejuicios y el nuevo conocimiento, provoca dos alteraciones; la lentitud en el aprendizaje y una propensión al rápido olvido.

En la percepción de objetos sencillos o familiares, el cerebro los archiva por grupos de similitud o asociación, pero cuando nos enfrentamos a objetos más complejos, el proceso organiza como conjunto de estructuras, los rasgos de dicho objeto; primero las líneas más largas y posteriormente las más cortas, los elementos más importantes o significativos y después los secundarios, ... hasta incorporarla integralmente.

Se trata de la ley de la "buena forma", definida por la teoría de la Gestalt, en sus estudios de **psicología de la "forma"**; explica que en los fenómenos físicos, fisiológicos y psicológicos se organizan en estructuraciones equilibradas isomorfas; esto es, las percepciones se organizan en estructuras asimilables, es decir; de todas las formas posibles, se percibe la "mejor" al reunir cualidades de regularidad, simetría y simplicidad que son características de las "**buenas formas**".

Cuando se olvida el proceso de reestructuración se pierden los detalles del objeto pudiendo llegar a una transformación inimaginaria y lejos de la forma original.

Para explicarlo científicamente: el olvido es generado por la inactividad de los mecanismos neurofisiológicos en el aprendizaje, esto provoca el debilitamiento de las huellas mnémicas que es el sustrato orgánico de la memoria y finalmente las retenciones en la memoria se desvanecen en el transcurso del tiempo ¿cómo salvarlas?, con una reactivación involucrando la conciencia, en estimulaciones repetidas.<sup>33</sup>

De gran beneficio es comprender el funcionamiento y el proceso de cada aspecto del desarrollo humano, para canalizar las estrategias en la adquisición de algún conocimiento, o habilidad; como es nuestro caso el aprendizaje del dibujo, más que la habilidad manual (que de por sí es ya un factor primario que poseemos todos) es aprender a ver y procesar la información.

<sup>33</sup> FRAISSE Paul, PIAGEL, Jean (compiladores) Aprendizaje y memoria. Tratado de psicología experimental. Ed. Paidós.

Ver más y mejor nos lleva con seguridad al dibujo llamado "realista", el escudriñar cada forma con sus detalles, ubicándolos en las posiciones y orientaciones correctas, obtendremos objetos y modelos copiados del mundo real con una semejanza bastante fiel; pero quiero ser enfática, **el logro del realismo, no es el logro de la superioridad en el arte**, la fidelidad de la copia ya no es factor estético en la apreciación artística. Ciertamente al iniciar es bueno partir de una realidad, procesar la renuncia a los estereotipos y "transformar" esa realidad creativamente.

Creatividad, palabra tan mencionada y aplicada a cualquier área del desarrollo humano, atribuida a personajes que ejercen cualquier oficio o profesión, pero que nadie sabe cómo y dónde se consigue.

Sus componentes: imaginación, visualización, intuición, inventiva, sentido común, ingenio... no aparecen todavía en la currícula de la enseñanza académica y muchos enseñantes, casi todos, esperan la aplicación creativa de los alumnos en cada tarea. La creatividad es un atributo correspondiente al lado derecho del cerebro y todo lo que podemos aprender en la vida escolar, tiene que ver con los atributos del cerebro izquierdo.

### Creatividad

La creatividad es un atributo humano de consideración tanto científica como social, es un poder que debe cultivarse en toda área de la enseñanza-aprendizaje. Con ella no solo nos autorealizamos, sino que también aportamos para el desarrollo de nuestra sociedad.

Es desarrollar al máximo nuestras potencialidades, aunadas a la imaginación, preparación, capacitación de nuestras habilidades y el esfuerzo del trabajo cotidiano.

*"El cambio constituye una categoría fundamental de conocimiento. (...) sin cambio no hay aprendizaje ni conocimiento. (...) la creatividad es el rasgo o cualidad humana que mejor explica los cambios, ya sea desde un punto de vista individual o social. El comportamiento animal perdura durante siglos sin apenas variaciones. Estudia la conducta de un ave u otro animal, resulta fácil generalizarla al resto de la especie. (...) Solo el género humano ha sido capaz de introducir cambios significativos en su forma de vida y de relación con el medio, los cuales son cada vez más acelerados.*

*(...) el hombre es un ser que crea."*<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> de la TORRE, Saturnino. Creatividad y formación. Identificación, diseño y evaluación. Ed. Trillas.

*“La esclavitud es una forma inhumana de sometimiento. La esclavitud ha podido desaparecer en sus formas físicas; pero existe otro tipo de sometimiento de pueblos y naciones mucho más fina y punzante, que ataca al propio intelecto y a la dignidad moral del hombre. Se trata de la esclavitud intelectual y moral mediante la dependencia económica.*

*Es la nueva forma de esclavitud del futuro, pero que ya está funcionando en algunos países del Tercer Mundo y de Iberoamérica. Un pueblo cuyas jóvenes generaciones posean iniciativa y creatividad, y encuentren apoyo en su país para desarrollar sus proyectos, difícilmente caerá en esta esclavitud. Sencillamente porque la creatividad hará críticos a sus ciudadanos frente a cualquier tipo de sometimiento.”<sup>35</sup>*

He aquí algunos testimonios de personajes creativos:

Kary Mullis, (premio Nobel en bioquímica 1993) piensa que la creatividad es el estado natural del ser humano, él sabía que era creativo porque *le gustaba buscar soluciones a problemas reales hasta las últimas consecuencias*. Dice que las especialidades son muy difíciles de mantener todo el tiempo, por lo que una vez que se ha conseguido algo en el mundo – en su caso- el de la ciencia, se debe estar dispuesto a “saltar” a otra disciplina... Atribuye a su instinto gregario, ese mantenerse con los pies en el suelo y las ideas fluyendo adecuadamente en el cerebro.

Picasso era un *transformador compulsivo*, las cajetillas de cigarros podían ser teatros miniatura con actores del tamaño de un alfiler, los limpia pipas, en garbosas figuras, los manteles de papel de los restaurantes eran decorados por aves y bestias fantásticas, el migajón de pan en figurillas, los espinazos de pescado en montajes improvisados, los márgenes de los libros también eran cubiertos con tal variedad de dibujos y figuras a tinta de seres mitológicos; las manchas y salpicados los convertía en insectos que desfilaban por paredes y puertas, no toleraba dejar hojas en blanco y decía que todo cuadro que se encontrara cercano a él, “¡comía peligro!”

Melville y Chagal, como muchos otros, *dependían totalmente de sus experiencias personales* para construir su ficción, sin embargo existe el peligro de agotar el material, por lo tanto hay que leer siempre, *visitar lugares, exposiciones, asistir al cine y al teatro para alimentar continuamente la creatividad*.

Después de conocer algunos factores que estimulan la creatividad y que todos en general proporcionan un ambiente favorable al individuo, parecería increíble que existieran estimulantes de carácter negativo; como las

---

<sup>35</sup> de la TORRE, Saturnino. Creatividad y formación. Identificación, diseño y evaluación. Ed. Trillas.

enfermedades; una variante de ellas son las deficiencias, trastornos mentales y las deformidades; en este último caso, las víctimas de deformidades, actúan en pro de una compensación a su desventaja. Sir Francis Bacon decía que este grupo de personas laboran continuamente autorescatándose del escarnio y la lástima, para desarrollar una personalidad audaz y generalmente ganan el aprecio y la admiración de su sociedad.

“Toulouse Lautrec, (...) tenía las piernas muy cortas y la cabeza deforme, (...) para vengarse de su deformidad, adoptó el lema: *Pinta, bebe y ama*, y terminó siendo un gran pintor, un alcoholico con delirium tremens, y (...) sifilítico.”<sup>36</sup>

Muchos tipos de *drogas* pueden estimular poderosamente la creatividad en visiones y sensaciones fantásticas, pero ésta es fugaz, dejando un desagradable vacío y deplorable caída, además las consecuencias destructivas de la mente y la salud son irreparables, y se corre el riesgo de aniquilar la productividad, mucho antes de aniquilar el cuerpo en que moramos.

Las *enfermedades* que por su gravedad o antigüedad en algunos individuos, afectan su sensibilidad, sea positiva o negativamente, siempre o casi siempre dejan ver el efecto emocional plasmado en sus obras. Existe una larga lista de famosos, que víctimas de diversos males, influyeron en su creatividad.

Dostoievski por ejemplo, sufría de epilepsia y una rara manifestación de su enfermedad era, que entraba en un *estado de éxtasis*, previo a sus crisis, que lo hacían apartarse de la sociedad; decía sentir mayor conciencia, grandes deseos de ser y de vivir, todos sus conflictos quedaban resueltos en una gran paz, a la que sobrevenía tranquilidad, ilusión, armonía y esperanza. Y súbitamente, como si emergiera del alma una luz radiante y extraña, mediante la cual percibía la esencia de las cosas...

Robert Schuman, *disfrutaba sus periodos maniacodepresivos*, teniendo una asombrosa facilidad y rapidez para crear –como Handel y van Gogh– durante estos lapsos maniacos, la historia reporta que en solo seis días compuso “Kreislariana”, curiosamente su obra más íntimamente subjetiva.

Muchos otros artistas superaron los contratiempos de la edad; Renoir venció la artritis senil envolviéndose la palma de la mano con algodón para poder sujetar el pincel y seguir produciendo como ser creativo, a pesar de todo.

---

<sup>36</sup> Enfermedad y creación. De Philip Sandblom p. 97 Ed. F.C.E.

Degas; al ir perdiendo la facultad de la visión, se dedicó a la escultura, otra manera de ver, es a través del tacto.

Francisco de Goya, habiendo sido un hombre feliz en su juventud, impregnó su alegría como luz que baña las figuras de sus primeras obras, pero cerca de los cincuenta años, a causa de una rara enfermedad –causada probablemente por el plomo contenido en sus pigmentos–, que manipulaba imprudentemente- queda sordo para siempre, volviéndose depresivo y misántropo, este oscuro espíritu puede observarse en sus últimos cuadros.

Otro aspecto de la creatividad, aparentemente *paradójico* es la perversidad; también existen talentos creativos e inteligentes para generar daño a la sociedad o al medio al que se pertenece, emociones negativas, violentas o depresivas pueden inspirar las obras más mordaces, lastimosos y escarnecedores.

Paul Klee, original y talentoso pintor de esta época, con su vasta imaginación, creó nuevas imágenes, con nuevas formas y colores que transmitían la alegría de su mano y de su mente; fue afectado por la incurable *artritis*, con grandes dificultades para pintar con minuciosos detalles, comienza a afectar su ánimo y su pintura, así, en “*Un Creador*”, pinta una triste figura sosteniendo una crayola en la mano lisiada.

Quien alguna vez dijera que “*un dibujo es una línea que salió de paseo*”, ahora decía “*pinto para no llorar*”

Toda obra del ser humano lleva impresa su personalidad y ánimo y una de las tareas más transparentes a este respecto, es nada menos que el arte, enseguida transcribo una anécdota muy ilustrativa:

*[Regocijado por haber recuperado la salud después de una depresión casi mortal, William Styron pudo recordar divertido, algunos de los tratamientos médicos que están de moda. Quizá hasta le hayan ayudado de alguna manera no intencionada, haciéndolo reír, y a nosotros con él:*

*“Lo más que puedo decir de la terapia de grupo es que nos proporcionó la manera de ocupar el tiempo. Lo mismo puede decirse de la terapia por medio del arte, que equivale a un infantilismo organizado. Nuestra clase la dirigía una joven delirante que mostraba una sonrisa fija y perpetua, que evidentemente había sido capacitada medianamente en una de esas escuelas que ofrecen cursos para enseñar arte a los enfermos mentales; ni siquiera a una maestra de niños retrasados muy pequeños podría habersele exigido que lograra crear, sin propósito deliberado, tal ejecución de cloqueos y cucurrucús. Desenrollaba gruesos rollos de papel mural y nos indicaba que dibujáramos con crayolas el tema que quisiéramos. Por ejemplo: mi casa. Enfurecido por la humillación, obedecí; pinté un cuadro con una puerta y cuatro ventanas*

*cruzadas por dos líneas, y una chimenea en el techo de donde salía el humo en espirales; me llenó de felicitaciones, y a medida que transcurrían las semanas e iba mejorando mi salud, aumentaba también mi sentido del humor. Lleno de felicidad empecé a batirme de barro de colores para modelar; primeramente esculpí, encantado, una horrible calavera verde que pelaba los dientes y que mi maestra calificó como una espléndida representación de mi depresión. Después de pasar por varias etapas de recuperación, modelé una cabeza rosada de querubín con una sonrisa de 'espero que tengas un buen día'. Como esta creación coincidió con mi restablecimiento, mi maestra se llenó de júbilo (para entonces ya me había encariñado con ella sin quererlo), pues, como me dijo, era la prueba de que me había recuperado, además de ser un ejemplo más del triunfo de la terapia por medio del arte sobre la enfermedad." ]<sup>37</sup>*

La conciencia de las horas contadas, es otro disparador de la creatividad, muchos artistas, sabiéndose desahuciados incrementan su producción, para ganarle tiempo al tiempo, muchos de ellos restauraron su ánimo a pesar de su triste realidad por lo que después de tantos casos optimistas, se le atribuye al arte, poderes terapéuticos.

Un ejercicio que bien puede estimular la imaginación, es el de generar manchas. Botticelli -aunque lo consideraba vano- decía que si arrojaba una esponja empapada en colores contra un muro, en esa mancha pueden verse paisajes, extravagantes invenciones, cabezas humanoides, diversos animales, texturas rocosas, el mar, las nubes, personajes fantásticos, batallas,... es algo así como la comparación que establece D'Vinci; el repiquetear de campanas – o el tic tac del reloj- permiten escuchar cuanto imaginemos.

Todo cuanto podemos descubrir en las manchas de los muros, las vetas de la madera, el recamado de tapices y tantas más, se les puede sacar partido para que con talento se puedan componer temas tan variados con gran éxito.

El ingenio que despiertan estas confusas formas, deben ser enriquecidas con los conocimientos del dibujo académico, para completar hábilmente las partes faltantes de las figuras o crearles un contexto.

*"Yo he visto en las nubes y en las manchas de los muros, motivos de hermosa inventiva, aún cuando no fuera perfecto ninguno de sus miembros; no existe la perfección del movimiento y de la acción." Leonardo D'Vinci.<sup>38</sup>*

---

<sup>37</sup> SANDBLOM, Philip. Enfermedad y creación. Como influye la enfermedad en la literatura, la pintura y la música. Fondo de Cultura Económica.

<sup>38</sup> D'VINCI. Leonardo. Tratado de la pintura y del paisaje sombra y luz. Joaquín Gil Editor

## Juego

Dentro de la acción regresiva, propongo volver a los primeros años de infancia, donde se encuentra algo tan valioso que lamentablemente se ha disociado de la vida, de tal manera que solo se considera pertinente en la etapa infantil o juvenil y solo en los horarios de recreo: el juego. Por otra parte, el concepto lúdico se transforma actualmente con los videojuegos; más que desarrollar al individuo, integralmente, se limita a la habilidad mental, casi nula la sensomotriz y emotivamente la agresión.

Existen varias teorías que valoran el juego por los múltiples beneficios que proporcionan al ser humano, y juntas todas ellas son un argumento de peso para rescatarlo e involucrarlo como una más de las estrategias didácticas, sobre todo para la adquisición de la seguridad en uno mismo, desarrollo de la creatividad, la visualización,...

Es entonces el juego, una actividad que permite el buen desarrollo integral en el individuo; mental, físico-orgánico y anímico, genera libertad, pues el hombre se afirma en su seguridad, pierde el temor y la timidez, canaliza positivamente la energía negativa (tensiones, estrés), repone la energía perdida por agotamiento, renueva el ánimo al liberar endorfinas, nutre la creatividad y la cultura; al desempeñar relaciones ambivalentes como el amor y unión y el odio e indiferencia, visualiza su sistema de símbolos y valores.

Contemplar los beneficios que aporta el juego, debe incluirse en todo aspecto de la enseñanza-aprendizaje.

Por si fuera poco, el juego responde a la necesidad estética del hombre, dentro del concepto artístico. Frank Popper afirma; *“La acción de jugar es más importante que el resultado del juego”*<sup>39</sup> Yo rescataría, para nuestros intereses que el resultado del juego también es valioso, ya que la capacidad creadora que fomenta en el sujeto es muy loable.

El hombre, por instinto de conservación, se sustrae a las circunstancias desagradables y va hacia las que le proporcionan supervivencia y placer. La rutina debilita y el factor sorpresa ameniza, estimula y motiva; lo novedoso nos hace entrar en acción reconstituyendo un estado de equilibrio psicofisiológico.

Un individuo en perfecto equilibrio psicofisiológico es capaz de crear, tiene la facultad para reorganizar los elementos asimilados por las percepciones

---

<sup>39</sup> POPPER, Frank. Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy. Ed. AKAL/Arte y Estética.

y conocimientos, de tal manera que puede producir operaciones nuevas y originales en el ámbito donde se desempeña.

Generalmente en la enseñanza del dibujo se comienza por practicar la copia de figuras básicas (esfera, cono, cilindro, cubo) con elementos gráficos sencillos para trazo; (punto y línea) este mecanismo permite resultados aceptables, pero cuando hay que hacer representaciones más complejas, se sufre la carencia de no involucrar una visión panorámica y sensible.

No es el paso de la copia de modelos sencillos a complicados lo que causa esta frustración por el resultado deficiente, sino la falta de un compromiso visual, el secreto de todo está en la auténtica **observación**, capturar el todo; el modelo en su contexto, y no como un ente aislado, pues éste, está vivo al transferir sensaciones, mismas que son reflejo del lugar donde se encuentra apoyado, en una mesa por ejemplo, cerca de otro objeto, las condiciones de luz,... debe traducirse gráficamente en elementos básicos suficientes, como líneas, que nos sugieren una impresión similar a la de la realidad y posteriormente reelaborarla dependiendo de nuestra intención comunicativa y estilo. Una vez que se capta el todo con esa observación se le visualiza dentro del formato, entonces hay que escudriñar cada detalle, su lugar y posición con respecto a todo lo que hay a su alrededor, influyéndose mutuamente, captando el mensaje de cada detalle; de esta manera, alcanzaremos resultados más que aceptables, adquiridos a la luz de un aprendizaje sensitivo, racional, lineal y progresivo.

Hay que notar que el efecto que producen las obras en formato pequeño, cambia significativamente cuando se amplifica a grandes formatos. Cada sujeto tiene su propio temperamento, aquellos más efusivos se encontrarán empáticamente con las grandes superficies, por lo que ahogaría su desempeño los formatos pequeños. En algunas áreas especializadas del diseño gráfico se elaboran proyectos de gran formato, por lo que es adecuado involucrar en su formación ejercicios que vayan más allá del restirador.

La *exploración* es un aspecto importante de la formación y compromiso de todos cuantos nos dedicamos a la comunicación gráfica. Exploración en el mundo de los materiales, instrumentos y técnicas, para encontrar todas las posibilidades y hasta descubrirles otras. Recordemos a Joan Miró, coleccionando papeles de reuso, aparentemente manchados e inservibles, éstos, adquieren un valor superior cuando se les plasma una labor gráfica sensible.

Desafortunadamente la enseñanza del dibujo se hace, sujeta a los esquemas racionales y analíticos correspondientes a otro tipo de disciplinas, se enfocan a los fenómenos visuales de color, forma, proporción, orientación,

etc. y quedan ahí, cuando deberían pasar a un segundo plano con respecto a la inmediatez sensorial, al cancelar este valioso aspecto, el individuo queda reprimido en esta capacidad y continuará dibujando sus esquemas aprendidos.

Como nacer de nuevo, hay que dejar un poco de lado los mecanismos didácticos racionales y comenzar a incursionar en lo sensitivo, se entiende que al principio se confrontan dificultades pero en la acción lúdica las recompensas son invaluableles.

### 3.3 DEFINICIÓN DEL PROCESO DIDÁCTICO

De vital importancia considero la actividad lúdica, especialmente en el desarrollo artístico del individuo; aunque el trabajo cotidiano del hombre, debe tener suficientes dosis de diversión para relajar el espíritu y gozar de cuantos beneficios aporta el juego. El juego con mesura evita el abandono de la actividad que se realiza, el descuido y la indisciplina.

El trabajo del hombre debe ser gratificante; ser irreverente en cada fase para descubrir nuevas cosas y volver al orden para concluir con profesionalismo.

Esta es la dinámica que propongo durante el desarrollo del aprendizaje y la realización del dibujo.

Primeramente volver a la etapa del **descubrimiento** del mundo que nos rodea, a través de nuestros cinco sentidos. Todo lo **percibimos**, como esponjas lo absorbemos, lo archivamos en la **memoria** y cuando hay que **reproducirlo** lo hacemos fielmente y para nuestra sorpresa, con lujo de detalles.

Desafortunadamente el sistema educativo tradicional -tanto familiar como académico- rompe el encanto, nos hace apáticos y dependientes, todo lo aprendido lo transformamos en esquemas y estereotipos pobres que reproducimos en el dibujo como si observáramos; es insólito mirar a quienes aparentemente concentrados, copian un modelo, la vista va del modelo al papel y el resultado es muy distante de la realidad, se perdió la facultad de observar y lo que dibujamos son los esquemas mal apprehendidos.

Poseemos tanta información y hemos aprendido a hacer otras tantas asociaciones, que tan solo de ver, damos por hecho muchas cosas que si las analizáramos, como en el principio, serían diferentes.

El **análisis**, obra del intelecto y tarea del científico, es la que pretendo rescatar entre otras capacidades, **observar**, escudriñar, reaprender a **percibir**.

Si tan solo de ver, damos por hecho tantas cosas, es preciso cerrar los ojos para dar lugar a otros sentidos, constatar otras **sensaciones** por el tacto, el olfato, el gusto y el oído.

[ *"En el manifiesto titulado El arte palpable declara: "La vista esta cansada, pervertida, vacía; su cultura esta degenerada, degradada y decadente, fascinada por la fotografía, el cine, la televisión...La vista ha perdido su papel primordial en las respuestas estéticas y permanece en segundo plano. El arte ha de renunciar a la estética puramente visual si quiere vivir como arte plástico y ha de tender hacia una estética orgánica, unificada, que se basa en los sentidos que permanecen puros, nuevos." ]*<sup>40</sup>

Una circunstancia muy común en casi todos los individuos, especialmente en los estudiantes de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, es que conciben ideas que imaginan en imágenes borrosas que se diluyen en un contexto oscuro, difuso, impreciso y lo que es peor, de ahí realizan su proyecto con resultados deplorables.

El **juego con garabatos**, emulando el **modelar** con barro o plastilina, para hacer surgir de entre ellos las formas previamente observadas y analizadas, fortalece la mano, donde el temor y los prejuicios son desplazados por trazos cada vez más firmes y acertados. La direccionalidad en el trazo requiere una motricidad específica, los trazos oblicuos son los más recurrentes por el natural movimiento anatómico. Garabatear es libertad de movimiento rapidez y aleatoriedad, sus resultados zigzagueantes, curvos, serpentinos y tantos otros, ofrecen posibilidades para construir formas y modelos como si los moldeáramos. Aquí comienza el control; mirar el formato para ubicar la masa de trazos nos ayudará a administrar los valores –luces y sombras- según que

Esta constante práctica nutre la memoria de imágenes reales y ricas de información, para poder echar mano de ellas y ejecutar dibujos fieles a esa realidad.

---

<sup>40</sup> POPPER, Frank. Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy. Edit. AKAL/ Arte y Estética.

el cambio de letras, de mayúsculas a minúsculas vino para evitarle interrupciones a la mano logrando que el movimiento en la escritura fuera más fluido y más rápido.

Garabatear con una intención predeterminada aún en la fase lúdica y del movimiento podemos modificar la estructura original del modelo real, incluso hasta destruirlo; esto nos lleva a crear y proponer nuevos valores con *otra manera de trazar*.

Involucrar en estas creaciones, líneas y trazos perfectos en cuanto a su rectitud –incluso hechos con instrumentos de precisión- marcan contrastes muy enriquecedores en la composición, especialmente al generar texturas con ashurados o puntillismo, cuando participa el punto, ejercicios caligráficos, sellos y todo cuanto la creatividad nos dé, el conjunto de trazos y texturas conforman un catálogo en la formación del sujeto y le permite seleccionar premeditadamente la aplicaciones en proyectos más formales.

Comienza a conjuntarse la vivencia experimental y juguetona con los conceptos académicos aprendidos; estos últimos no son del todo despreciables, porque por un lado, el valor profesional de un trabajo no está totalmente en la subjetividad del autor sino también en el trasfondo académico de sus conocimientos técnicos, artísticos y de cultura general.

El aspecto **emotivo** es un elemento de importante participación, aún desde el análisis, interpretar cada signo que se percibe aparecerá como el carácter expresivo del dibujo y obviamente, del autor. la saturación de ellos.

Cuando el niño comienza a dibujar con garabatos, tiene una marcada tendencia a la línea continua. Algunos autores explican

La **audacia** de rebasar los términos preestablecidos académicos nos lleva a descubrir otras posibilidades de **expresión**, ese sello personal o estilo característico del autor.

La **exploración** de materiales, técnicas, temas y personajes, es una aventura fascinante de grandes posibilidades y aportaciones en el desempeño dibujístico.

Mediante mezclas entre materiales y técnicas, es válido **experimentar** todo cuanto creamos pertinente y hasta impertinente involucrar. La tecnología industrial cada día ofrece un sin número de materiales e instrumentos que podemos utilizar en nuestros experimentos y proyectos. –El diseñador o creador ha dejado de ser un especialista para fungir como catalizador en la

actividad creadora a través de la coordinación de especialistas-.

Los temas y personajes, se localizan en la mezcla de la **imaginación** y la **fantasía** que contienen grandes dosis de nuestras vivencias, nuestra *cultura original*, la que nos hizo ser mientras crecimos y la **sensibilidad** que los códigos de esa cultura nos imprimió. La *cultura adquirida*, aquella que por nuestro libre albedrío y consciencia decidimos incorporar a nuestra continua formación, con la lectura y el consumo de productos culturales como cine, teatro, visitas a museos y galerías, viajes, cursos, revistas,... El conocimiento de las cosas, ciencias tecnologías, artes, etc. favorece la imaginación y la creatividad. Nada puede crearse de la nada, mientras más plenos estemos de conocimiento, más sustancia tendremos para crear. De la nada no sale nada.

De esta manera no solo imaginamos o evocamos imágenes casi siempre difusas, sino que **visualizamos** escenas completas con personajes y objetos precisos, en contextos definidos de horario, luz, estación, temperatura, color, olores, sonidos y toda sensación no solo física sino emocional.

#### Experiencias que justifican el procedimiento didáctico

Cuando los estudiantes de dibujo o diseño confrontan los resultados de su trabajo con aquella vaga idea que concibieron, la desilusión que sienten es grande y la frustración los lleva al desaliento. Dos razones por las que el individuo sufre estas crisis: El prejuicio mal entendido y peor ejercido de considerar la copia como un fraude y la apatía de buscar los modelos reales que concreten la idea que concibieron.

Ya he comentado que nuestra memoria gráfica es pobre y extraer las imágenes de ella, nos lleva a producir obras igualmente pobres.

La copia es una estrategia de ensayo y práctica que muchos autores recomendamos para nutrir la memoria gráfica y habilitar la mano y cuando nuestro archivo mental tiene un buen catálogo de imágenes, es fácil concebir ideas más visibles, es decir, podemos acercarnos a la visualización y con una mano cada vez más entrenada, los resultados serán cada vez más satisfactorios. Pero la "copia fraudulenta", el comúnmente llamado "fusil", es el plagio de trabajos de otros autores, una buena copia falsificadora para hacerla pasar como propia, ésta es la que debe quedar fuera del ejercicio profesional.

Sin embargo, existen "copistas profesionales" con una función específica y honesta. Ellos dan servicio a los artistas que solicitan la reproducción de sus obras originales, por medios de impresión –en estos

casos, generalmente la serigrafía- cuando se trata de obra gráfica. O reproducciones tridimensionales de gran tamaño para los escultores.

Otros copistas, son los que utilizan obras conocidas, las que modifican con intenciones publicitarias. Recordemos por ejemplo, las múltiples versiones de la Gioconda de D'Vinci con lentes de sol, El David de Miguel Ángel con jeans, La Creación del Hombre también de Miguel Ángel, pero creando un automóvil. Estas copias modificadas también persiguen fines artísticos para comunicar deliberadamente otro mensaje distinto del original.

Existe otro prejuicio, todo dibujo que no sea fotográficamente real, está considerado como erróneo, idea que ha desalentado a muchos artistas potenciales que declinaron al dibujo. La admiración por el realismo es un valor estético de credibilidad y autenticidad que quedó en el pasado y la preferencia por el mismo debe ser solo una meta para evaluar nuestra capacidad de observación y ejecución. Ahora, gracias a tantos artistas que rebasaron los límites de lo académico, la historia del arte reporta propuestas trascendentales de gran valor como el impresionismo y el cubismo, solo por mencionar dos de tantas otras corrientes.

Los "dibujos incorrectos", actualmente siguen siendo de difícil aceptación en las escuelas de diseño, pues los viejos estereotipos están tan arraigados que cuando alguien los elogia, provoca una profunda incompreensión en los neófitos de los nuevos valores estéticos, como la fluidez de la línea, sus acentos o variantes, la construcción del dibujo, la espontaneidad y la expresividad.

En realidad, la importancia de lo correcto o incorrecto ocupará un término secundario dependiendo de los objetivos del trabajo; lo importante hoy, es el *valor expresivo del trazo*.

Existen muchos modos de dibujar, muchos caminos por los cuales el dibujante puede encontrar su propio estilo, trazo y composición; cada trazo expresa algo, a través de él va impreso nuestro estado de ánimo, temperamento y personalidad; líneas gruesas, delgadas, continuas, discontinuas, rugosas, rectas, temblorosas o decididas, tienen elocuencia. Un trazo torpe puede contener calidad expresiva por su espontaneidad, que uno rutinario.

Entre principiantes es pertinente regular la velocidad, hacerlo de prisa no siempre es sinónimo de espontaneidad, los expertos practican mucho los trazos espontáneos y controlan la velocidad para lograr tal efecto.

Más que un artefacto de uso cotidiano, cualquier modelo va cargado de significado, uso, función, contenido, forma, material, etc. que es donde se localiza la esencia que el dibujante debe captar y plasmar en la obra, esto supera en valor a la copia mecánicamente exacta, estas buenas **interpretaciones** hacen reconocible el modelo, con cualquier variante de trazo o de forma que le aporte el autor, así sean unos cuantos rasgos elegidos, estos son capaces de transmitir el concepto y la sensación del modelo completo.

Las representaciones no son réplicas de los modelos, sino el equivalente de su esencia.

Para encontrar la esencia no olvidemos el juego, como el arte casi siempre transmite sentimientos y sensaciones hay que exagerar y variar las formas de los modelos, de modo que logremos transmitir en cada ensayo un sentimiento diferente, o bien, enfatizar el que de primera impresión percibimos; tristeza, cansancio, alegría, enfermedad, agresión, fragilidad,... así traspasaremos la frontera de lo mecánico a lo sensible y artístico.

Captar el **gesto** de los modelos, no solo humanos o vivos, también de los objetos, es ese algo que distingue como únicos a todos los seres. Frank Popper, explica que el arte conceptual es como "una semiótica del arte"<sup>40</sup> Los artistas en su búsqueda expresan la esencia, el gesto, más que la apariencia común; no se trata de producir obras de arte, -dice Kosuth- sino de ir más hacia el análisis de función, utilización y significación. Gina Pane acevera que los artistas no son decoradores de paredes, sino comunicadores. Abraham Moles escribe algo digno de transcribirse textualmente:

*"El arte permutacional se planteará como finalidad contornear una estructura y explotar sistemáticamente el campo de las posibilidades abiertas por un "conjunto" de reglas. En el artista desarrolla la "conciencia de lo posible" y a partir de ahora será la riqueza de las variaciones en donde el artista sitúe su imaginación creadora mas que en una adecuación a una realidad cualquiera, de la que la sensibilidad moderna se libera cada vez mas. Lo real es que nosotros construyamos lo que percibimos como construido; y la cultura es la expresión de la artificiosidad del entorno. Ya no hay trigales, ni campos, ni canales, ni mujeres desnudas, o caballos; hay elementos de percepción, líneas, rectas, triángulos, manchas de color, formas, y el arte es un orden para combinarlos."*<sup>41</sup>

Como en una poesía, surgen las metáforas gráficas, esto es, las imágenes cotidianas se transforman en símbolos.

<sup>41</sup> POPPER, Frank. Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy. Edit. AKAL/ Arte y Estética.

Recordar algunos conceptos básicos para trabajar será un buen comienzo, tales como la composición, el equilibrio y la simplicidad:

## Elementos de Composición

Cuando comenzamos a dibujar, plasmamos en el papel objetos únicos y aislados de todo contexto, así miramos, aparentemente centramos la visión en el objeto de interés e ignoramos su entorno, cuando éste es parte del objeto mismo, sus partes vacías incluso, su ubicación en ese espacio, tamaño, proporciones, luminosidad, volumen,... en suma; observar es, realizar un juicio visual integral.

## Equilibrio

La correcta distribución del objeto o modelo y cada elemento de su contexto establecen elementos de "equilibrio", sensación de reposo, todo esta en un orden estable. Al contrario, el desequilibrio en una composición genera sensaciones de inestabilidad, movimiento arbitrario e incomprensión, suficientes para invalidar la obra.

El conocimiento de lo que comunica cada elemento de la composición y las técnicas mismas de composición, son herramientas valiosas para que el artista o el diseñador obtenga el mejor provecho y eficacia en el trabajo, aún utilizando deliberadamente el desequilibrio o cualquier elemento compositivo considerado como incorrecto. Por ejemplo, este reposo que transmite el equilibrio puede traducirse como una desventaja de atemporalidad, monotonía y por lo tanto aburrimiento; por el contrario, un desequilibrio bien manipulado, puede transmitir dinamismo, movimiento, velocidad, direccionalidad, etc.

Una explicación más geométrica del equilibrio y no necesariamente ser simétrica es la siguiente:

En torno a un eje central se distribuyen los pesos, de tal manera que este eje permanezca vertical y no ceda a la gravedad. Un sujeto que levanta un peso con un brazo, extiende el otro brazo y si esto no fuera suficiente inclinaría el cuerpo, tanto, hasta lograr dicho equilibrio. El sujeto que va cayendo hacia atrás, extiende por instinto el brazo, llevándolo en sentido opuesto. El movimiento siempre romperá el

equilibrio y será tanto más rápido y violento cuanto más se aleja el objeto del equilibrio.

## Simplicidad

La organización o composición de la riqueza entre las formas y su significación transmitirán juicios de simplicidad o complejidad. La simplicidad hace comprensible lo esencial de la obra y lo demás queda subordinado. Algunos ejemplos representativos de la simplicidad son obras clásicas de aparente complejidad como los trabajos de Rubens, Tiziano y Durero.

Desde el punto de vista físico, la simplicidad puede determinarse por el número de elementos que participan en la composición pero muchas veces, la simplicidad estará en el resultado del significado, o la lectura de la obra, por ejemplo; en una partitura podemos observar una sucesión de notas con signos diferentes entre una y otras (bemoles y sostenidos) más el pentagrama y la clave correspondiente, gráficamente, es una composición compleja, pero su significado sonoro podría ser una simple escala creciente o decreciente. Un cuadrado es simple, comparado con un triángulo asimétrico, porque aunque el cuadrado tiene más elementos (lados y ángulos) éstos son iguales y el triángulo con menos elementos cada uno es diferente; así, cada figura transmite un mensaje, una sensación, monotonía y dinamismo en cada caso, es inversamente proporcional a su número de elementos.

Otro ejemplo; se trata de utilizar una forma simple que a manera de módulo se repita y distribuya de tal forma que genere una composición muy compleja, algunos artistas aplicaron esta técnica como Joseph Albers, Piet Mondrian, Ben Nicholson y Vasarely entre otros.

Un ejemplo del "isomorfismo" (determinado por la Gestalt) se observa en la correspondencia entre el significado de la composición y el significante (objeto).

Como diseñadores de la comunicación gráfica, todo elemento y característica estructural de las composiciones que realicemos, debe tomar en cuenta la participación del perceptor, por lo que dicha composición no tiene que ser totalmente subjetiva, como podría suceder con algunas obras artísticas.

Sin embargo aunque el diseñador considere los códigos del lenguaje del grupo al que se dirige, habrá observadores que perciban elementos diferentes de una misma obra o que no los perciban, sin que esto sea un obstáculo grave que impidiera la asimilación del mensaje.

También las sensaciones kinestésicas que da la proporción del cuerpo en relación a la fuerza de gravedad, están en armonía con la orientación del ambiente real vivencial y aquel de la obra que se observa; en esta se conservan ejes fundamentales de verticalidad, horizontalidad y diagonalidad aún el marco del cuadro relacionado con éstas, como una referencia más que participa estrechamente en la composición armonizando con jerarquías y compensaciones, que evitan la confusión y el antagonismo.

Cuando se descubre que las posiciones oblicuas con respecto al marco cargan de una energía potencial a los objetos en una composición dando efectos interesantes de dinamismo, se explotan en fotografía, aún los cubistas lograron gran movimiento en sus obras inclinando la vertical de algunos elementos.

La creatividad compositiva del dibujante encantará al espectador, pero primeramente a sí mismo.

La presencia de contrastes en una composición, algunas veces enfatizará el mensaje que se pretende dar, si se hace con habilidad, pero otras veces resultará confuso.

### Estrategias Didácticas

La autocrítica nos apoya en una buena disciplina de constante corrección, para no conformarnos con el "*a'i se va*", hacer pausas durante la elaboración del trabajo para localizar errores y al punto corregirlos, nos lleva a un perfeccionamiento y maestría de nuestro oficio, dignos de un auténtico profesional del dibujo.

La concentración en el trabajo es vital, recordemos que el lado derecho del cerebro opera en el análisis de las formas y dimensiones, para su correcta reproducción en el trazo, si combinamos esta tarea con la charla de acompañantes, es entonces el hemisferio izquierdo el que emerge, subordinando o hasta nulificando el desempeño del derecho, arruinando con seguridad los resultados del trabajo.

Portar un cuadernillo para anotaciones, nos permitirá una constante práctica al hacer apuntes en todo lugar y de toda persona, animal, vegetal y objeto, al mismo tiempo que iremos educando el hábito de la observación para archivar cada día más detalles de los modelos que conviven en nuestro entorno.

Observar el despliegue de movimientos y expresiones de todos los seres, aprender a captarlos e interpretarlos con las suficientes líneas, nos ayudará a echar mano de todo este material, que será muy oportuno, en los proyectos

de diseño que nos soliciten. Una ventaja más es que, nos generamos una variedad de personajes u objetos, pues algunos dibujantes repiten siempre el mismo esquema de figura en todos sus trabajos, demeritando su labor como artistas o diseñadores gráficos.

Perfeccionarse, es mayor tesoro que cualquier remuneración económica.

Ejercitar dibujos pictóricos (con manchados o ashurados para representar valores y volúmenes) es una buena oportunidad de jugar con las distintas posibilidades que da la luz directa, difusa, interior, exterior, natural, artificial, etc. y el comportamiento de volúmenes, relieves y texturas..

Parte de la expresividad se ve también en los movimientos que ejecutan los miembros de un cuerpo (brazos, manos, piernas, pies, patas, alas, dedos, etc.) captarlos en bocetos lineales, forman un buen material.

Verificar las proporciones, las medidas de los cuerpos y su proporción aunque varíen tamaños y movimientos; sucede lo mismo con los rostros.

En las representaciones de figuras humanas o animales, existen elementos de superposición con los que hay que tener cuidado, de pronto los personajes pueden aparecer mutilados, en este caso hay que sugerir que están completos, pero detrás de algún elemento de la composición, si los cortes se dan en las articulaciones dará idea de mutilación, entonces debe contarse en diagonal y fuera de articulaciones para disminuir el efecto, esta recomendación debe tomarse en cuenta aún en el proceso de enmarcado y de la María Luisa, en caso de incorporarlos a la obra.

Otros cuidados en los casos de superposición, son los efectos incongruentes que pueden originar; como manos o palmeras que brotan de las cabezas, orejas que se adhieren al mentón, rodillas que se articulan con el torax, etc.

Hacer copias de obras especialmente clásicas, es recomendable solo como ejercicio, para afirmar nuestros conocimientos, pero nunca para plagiar.

### Apreciación Artística

Todo ser humano es creativo por naturaleza, y se realiza por sus creaciones, que son las aportaciones que hace a su medio en cualquier nivel; sea su familia, la sociedad, su profesión, su país, el mundo, etc. Debe comprender y cuestionar su entorno para poder proponer innovaciones, por lo tanto debe tener una actitud de búsqueda y experimentación, saber soñar,

imaginar y visualizar, tener además sensibilidad para poder expresar sus ideas con emoción y sentimiento, de acuerdo a su propia personalidad.

Una personalidad de esta naturaleza, esta considerada entre las creativas; desafortunadamente la mayoría de las personas, piensa que la creatividad es privativa del arte, cuando ésta debe ser desarrollada en toda área del ejercicio humano, nosotros como diseñadores, al tener nexos tan estrechos con el arte, gozamos la oportunidad de practicar algunos ejercicios de creatividad, mismos que se aplican en escuelas de arte, y hacen que los aprendices propongan variantes de los temas y ejercicios que realizan. Por fortuna, ya algunas escuelas de enseñanza preescolar y básicas, han comenzado a incorporar en sus planes de estudio, el desarrollo de la creatividad, que se aloja en el hemisferio derecho del cerebro.

La creatividad no es solo intuición, imaginación, fantasía, ... es también dominio de ciencias y tecnologías para que en combinación se produzcan importantes aportaciones al grupo social al que se pertenece.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, se debe llevar a cabo en un ambiente amable que inspire seguridad para que el desempeño del individuo sea más eficiente.

Desarrollar su intelecto, pensar mediante la búsqueda de soluciones a diversos tipos de problema explorar hipótesis e interactuar con los otros miembros del grupo, mediante la organización de equipos.

En nuestro contexto artístico, no solo se trata de *producir* arte, es muy enriquecedor conocer el seguimiento posterior, la *distribución* y el *consumo* o *apreciación*.

La distribución comprende el dar solvencia a determinado grupo de personas, definiendo los siguientes medios:

- Los materiales que se involucran en la producción de la obra (soportes, lápices, pigmentos, pinceles, espátulas, computadora, etc.) que se venden en casas de arte y diseño.
- Los medios intelectuales de producción como academias y escuelas de arte y diseño.
- Los medios intelectuales de consumo: museos, periodismo cultural y educación artística.<sup>42</sup>

El consumo de la comunicación gráfica se dirige más a las empresas e instituciones, puesto que cumple funciones de comunicación, difusión y promoción de imagen y de servicios.

---

<sup>42</sup> ACHA, Juan. Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas. Ed. Trillas.

Mucha riqueza cultural aporta la educación artística y puede impartirse a nivel escolar, para sensibilizar a los niños, entrenar su creatividad, encaminar a otras posibilidades de desarrollo. Profesionalmente lo que antes se aprendía en los talleres de artistas y artesanos, ahora también a través de academias y escuelas superiores, especializadas en arte.

Quienes asumen el compromiso de ejercer profesionalmente en la expresión plástica, deben permanecer en una dinámica formativa aprender no solo conocimientos empíricos, sino también científicos, lo concerniente a manejo de medios, de producción y reproducción, materiales, herramientas e instrumentos, procedimientos, algunos elementos generales de otras artes, como literarias, musicales, corporales, del espectáculo, además de estar enterado de lo que sucede en su mundo social, político, religioso, ...

La vocación es imprescindible, creatividad y adaptación social, es ese espíritu que se involucra en el ambiente de aquella disciplina que se ama –en nuestro caso el dibujo y el diseño- sin importar las adversidades. La vocación se desarrolla junto con la personalidad, nutrida de todo cuanto vivimos en los primeros años de nuestra vida; la familia, la sociedad, la geografía, la época, la escuela, etc.

En cuanto a la creatividad, es un potencial con el que todos nacemos, su afirmación se dará paralelamente a nuestra personalidad y dependiendo del medio en el cual crecemos.

### Funciones Comunicativas de la Obra Gráfica (Dibujo)

El dibujo, como toda obra de arte y de diseño gráfico, emite su mensaje a través de tres funciones: **temática, estética y pictórica**.

Temáticamente nos remite a un contexto, a través de las figuras que se organizan en la obra y se discernen por un proceso mental simple; si veo soldados en un campo de batalla, monjas desfilando, una madre abrazando a su hijo pequeño, campesinos colectando el fruto,...

Pictóricamente son los significados de formas, colores y texturas (en caso de contenerlos), estos también se discernen por un proceso mental, tal vez no tan simple, ya que demanda el conocimiento de códigos de lenguaje a los cuales se refiere la obra.

Estéticamente, involucra nuestra sensibilidad o subjetividad para apreciar lo bello y rechazar lo feo. <sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> ACHA, Juan. Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas. Ed. Trillas.

## Planos Comunicativos del Dibujo

Éstos también son tres y siempre predominarán más unos que otros: **Semántico, Sintáctico y Pragmático.** <sup>44</sup>

El Semántico, establece la empatía entre las imágenes con la realidad, en cuanto a semejanza figurativa y/o de significados.

El Sintáctico, a través de la organización de las figuras en la obra (composición) y sus relaciones entre sí ofrecen una lectura que narra el discurso del contenido.

El Pragmático transmite un efecto en el perceptor, y éste responde a ese mensaje, sea una sensación, un pensamiento, una actitud, etc.

## Efectos Comunicativos

**Mimética.**- Es el grado de fidelidad visual de las imágenes con aquello que representan.

**Ornamental o de Belleza.**- La sensación de agrado o desagrado, si decora o no decora.

**Expresiva.**- El contenido gestual y de actitudes de cada componente relata un sentir; felicidad, coraje, tristeza,... hace visibles las emociones. <sup>43</sup>

## Mecanismos de Apreciación

Para empezar, toda obra gráfica contiene formas, figuras, colores, pero los significados, contenidos y sentidos, se establecen entre el ejecutante y el perceptor de acuerdo a sus códigos culturales.

## La Interpretación

El término interpretar puede referirse a varias acciones, tales como explicar algo; el significado de un sueño, de una frase o dicho popular, un proverbio o frase en otro idioma; obtener deducciones de un hecho o una ley, acertijos; representar un personaje en alguna obra, ejecutar una pieza musical o canción, los simbolismos de una obra,...

Proceso que el perceptor realiza de una obra gráfica al entender el o los mensajes que emite a través de cada uno de sus elementos. Dos maneras de hacerlo son; *visceral*, por ser espontánea y cómoda, y *reflexiva* que involucra un compromiso de discernimiento e invención. Una obra puede interpretarse desde tres perspectivas:

---

<sup>44</sup> ACHA, Juan. Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas. Ed. Trillas.

**Temática**, debemos conocer el tema para evaluarlo como correcto o considerar si presenta un nuevo aspecto (interpretación reflexiva o intelectual).

**Estética**, interpretación visceral por su manifestación espontánea de gusto o disgusto.

**Artística**, requiere de ese compromiso intelectual, que al conocer los diferentes géneros y movimientos artísticos a lo largo de la historia para hacer la interpretación correspondiente.

## Valoración de una Obra

La obra gráfica posee, por lo general tres tipos de valores; morales o éticos, científicos o tecnológicos.

Los morales se refieren a los códigos del comportamiento social.

Los científicos, al uso de nuestros conocimientos sin profundizarlos como científicos, por lo tanto nuestra valoración se limita a su utilidad práctica.

Los tecnológicos son valores de utilidad social que el usuario determina como útil para su subsistencia material.

## Facetas de la Valoración Artística

- a) El tema, lo estético y lo pictórico.
- b) Valoración del contexto histórico.
- c) Beneficios de la obra a favor de: el observador, evolución del autor, la comunidad artística o de diseño y/o la social.
- d) Objetividad o subjetividad de la valoración (visceral o reflexiva o ambas).<sup>45</sup>

El tema generalmente se identifica por el título de la obra, aunque las imágenes también lo revelan, sea asunto religioso, {épico, campirano, amoroso, etc.

El trabajo estético esta en la intención expresiva de cada elemento componente, desde la construcción dibujística, la aplicación de texturas y color, valores (luces y sombras), calidez o frialdad de la atmósfera, hasta la sensación que la obra produce en el espectador.

En lo dibujístico o pictórico, el valor que adquiere el trabajo por la habilidad, maestría o destreza del autor en la aplicación de las técnicas de composición, dibujo, color, texturas, etc.

El conocimiento del contexto histórico que envuelve a la obra, es de importancia cultural y documental, pues nos ubica en las circunstancias socioculturales y locales que revela el trabajo. De aquí mismo se desprende la

---

<sup>45</sup> ACHA, Juan. Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas. Ed. Trillas.

aportación de la obra al observador y a la sociedad; informar, culturizar, o motivarlo a alguna acción o actitud. También puede reconocerse la evolución del autor como artista o diseñador como tal y como ente de una sociedad.

La valoración de la obra puede ser subjetiva o visceral, cuando el espectador, carente de conocimientos formales, emite juicios de agrado o desagrado, obedeciendo a sus propios esquemas aprendidos en su evolución natural. Pero quienes poseen algunos elementos de análisis más formales o académicos, podrán emitir un juicio más reflexivo.

### El Sentido Estético

Tal vez de un modo sencillo hemos definido el concepto de lo estético, (apreciación de lo bello y lo feo), sin embargo, esta apreciación debe hacerse a través de los códigos artísticos; la categoría que exalta en la obra; esto es, el valor expresivo, por ejemplo, dramaticidad. El sentido de lo pictórico, que toca la tendencia o estilo a que pertenece la obra.

### Habilidades Para la Producción Gráfica

- 1.- Los sentidos visuales y táctiles, con habilidad manual para el manejo de materiales e instrumentos.
- 2.- Sensibilidad o gusto, aunado a las preferencias personales.
- 3.- La inteligencia, aunada a los conocimientos y a la cultura.
- 4.- Creatividad, con todo lo que implica; fantasía, ingenio, inventiva, imaginación, visualización, expresividad,...

Habilidades _____	Que consisten en
Manuales _____	manejo de herramientas, materiales y Procedimientos. Dibujo y coloreado.
Visuales _____	Conocer la composición; formas, texturas, colores y materiales.
simetrías	Apreciar ritmos, proporciones, Y direcciones.
Mentales _____	Conocer y manejar informaciones y conceptos .
Sensitivas _____	Imaginación. Manejar categorías Estéticas.
Creativas o _____	Expresar la propia.

## CAPITULO 4

### PROPUESTA DEL MÉTODO **OTRA MANERA DE TRAZAR**

#### DESARROLLO DE ESQUEMAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA

**L**a creatividad del método nos da la posibilidad de seguir caminos diferentes para llegar a un fin, variantes de un fin o diferentes fines, dentro de un mismo contexto; en este caso, el dibujo.

Antes de entrar de lleno en la descripción, quiero reiterar la importancia que tiene el aprender a dibujar mediante los métodos académicos ortodoxos o tradicionales, entrenar la observación y habilitar la mano constantemente, serán la base para manipular con mayor éxito los resultados de las diferentes maneras de trazar, aunque para practicar el método que propongo no es necesario saber dibujar.

Para ser capaz de dibujar es necesario saber observar, renunciar a los esquemas aprehendidos, reabrir los ojos, nuestros sentidos, aprender a percibir por nosotros mismos e inmiscuirnos en el mundo de nuestra propia verdad.

## **MÉTODO OTRA MANERA DE TRAZAR**

### **1 Sensibilización, Percepción y Visualización**

- 1.1** Observación con cuatro sentidos
- 1.2** Visualización y Memoria (modelado)
- 1.3** Observación visual (copia del modelo)

### **2 Garabatos**

- 2.1** Forma
- 2.2** Valores
- 2.3** Texturas
- 2.4** Estudios

### **3 Trazo continuo sin separar el lápiz**

- 3.1** Mano derecha / izquierda

### **4 Composición aleatoria**

- 4.1** Ambas manos a la vez
- 4.2** Parejas
- 4.3** Composición creativa

### **5 Hecho con los pies**

### **6 Expresión**

- 6.1** Animación

### **7 Collage**

- 7.1** Circunstancias y contextos

### **8 El Cuarto Vacío**

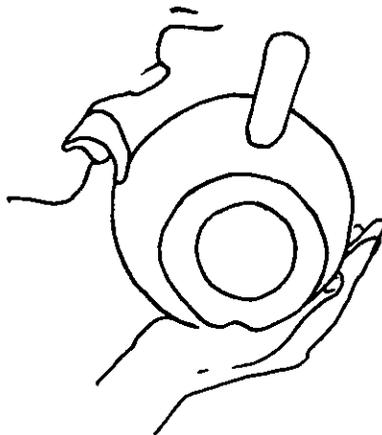
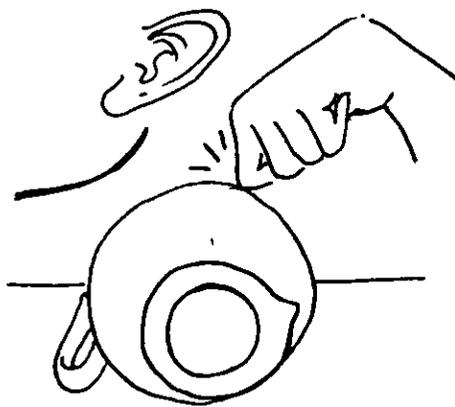
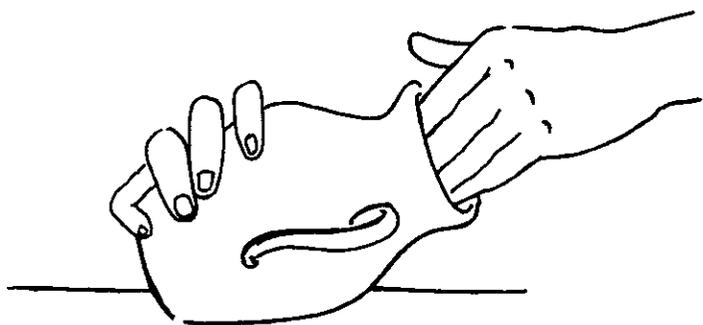
## **Descripción de las Etapas del Procedimiento Didáctico**

En este capítulo describo una serie de ejercicios con diversos objetivos que en general, apoyan el desarrollo de la creatividad con el rompimiento de esquemas preestablecidos; en lo particular, algunos de los componentes de la creatividad como la *observación*, la *sensibilidad*, la *percepción*, el *ingenio*, la *memoria gráfica*, la *imaginación* y la *fantasía*, para la mejor alternativa de *composición* de entre muchas que brindan los ejercicios. (La combinación de estos ejercicios pueden quedar a criterio de los enseñantes o autodidáctas dependiendo de sus propias metas).

### **1 Ejercicios para el Desarrollo de la Sensibilización, Percepción y Visualización**

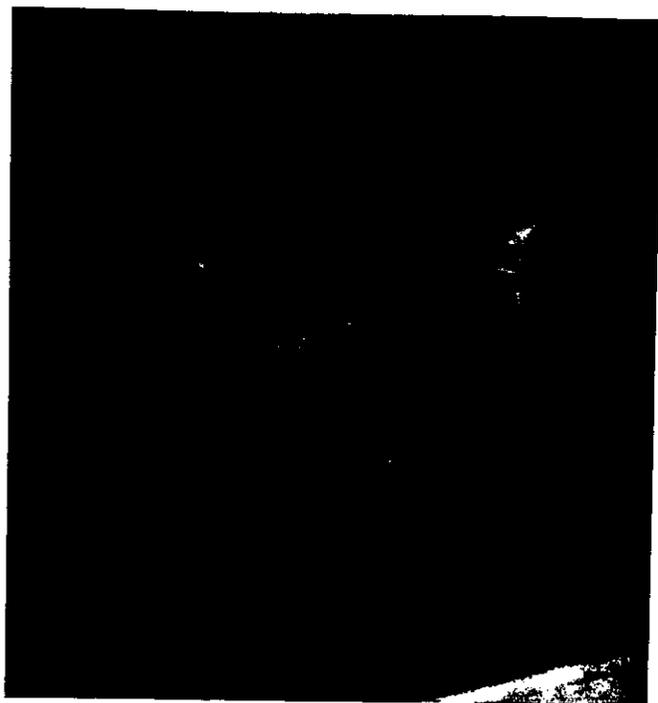
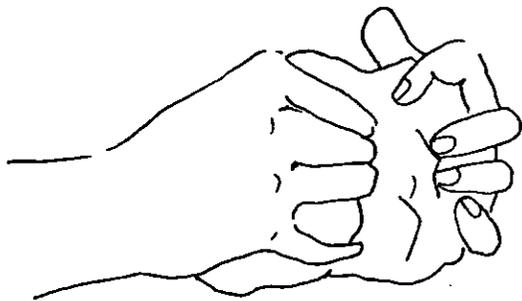
#### **1.1 Observación con cuatro sentidos**

Es un primer ejercicio para introducción al dibujo, es cerrar los ojos o cubrirlos para no ver, hay que lograr visualizar un modelo, por ejemplo un contenedor, preferentemente de barro, madera, metal o vidrio, de formas sencillas; tocarlo, para sentir y percibir su textura, volumen, peso, temperatura, consistencia, medir sus dimensiones con las manos y los dedos, qué tan alto es respecto a su anchura; en el espacio interior, que tanto de la mano cabe, o cuantos dedos pueden ingresar, con cuantas palmas puede envolverse, captar los relieves, ranuras, formas de su borde y de su base, registros, etc. olerlo,... rascarlo o golpearlo ligeramente con las uñas y nudillos para escuchar su sonido,... degustarlo,... hasta lograr verlo con la mente sin necesidad de abrir los ojos; esto es visualizar.



## 1.2 Visualización y Memoria (modelado)

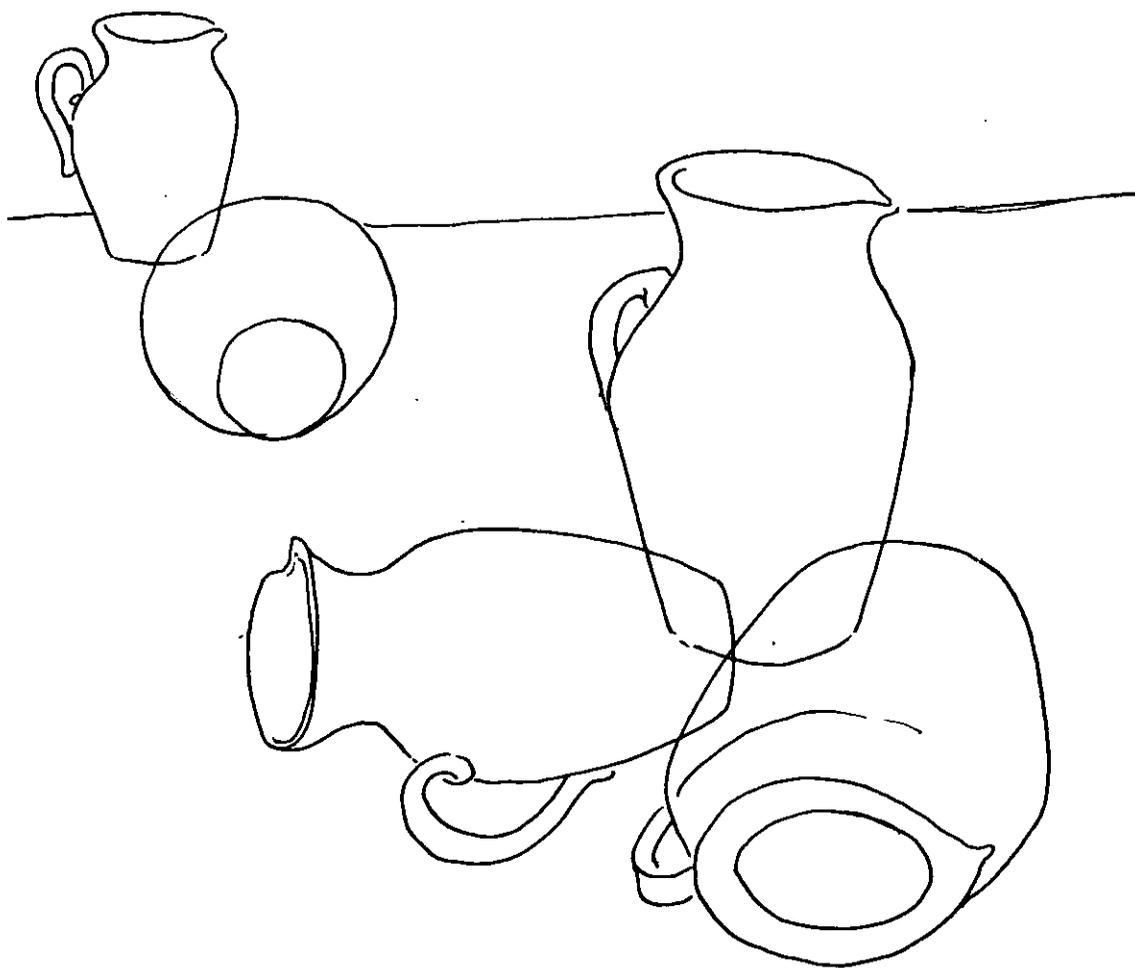
Manteniendo esta visualización o memoria, modelar con plastilina o barro el contenedor, tratar de reproducir todas las características con las manos, y para los detalles pueden utilizarse instrumentos como estiques.



### 1.3 Observación Visual (copia del modelo)

Continuando con la memoria, ahora se realizan una serie de dibujos lineales del mismo modelo –lo que Betty Edwards denomina dibujo de contornos (interiores y exteriores)- 46 un solo modelo en el sustrato o una serie en el mismo sustrato en distintas posiciones generando una composición secuenciada.

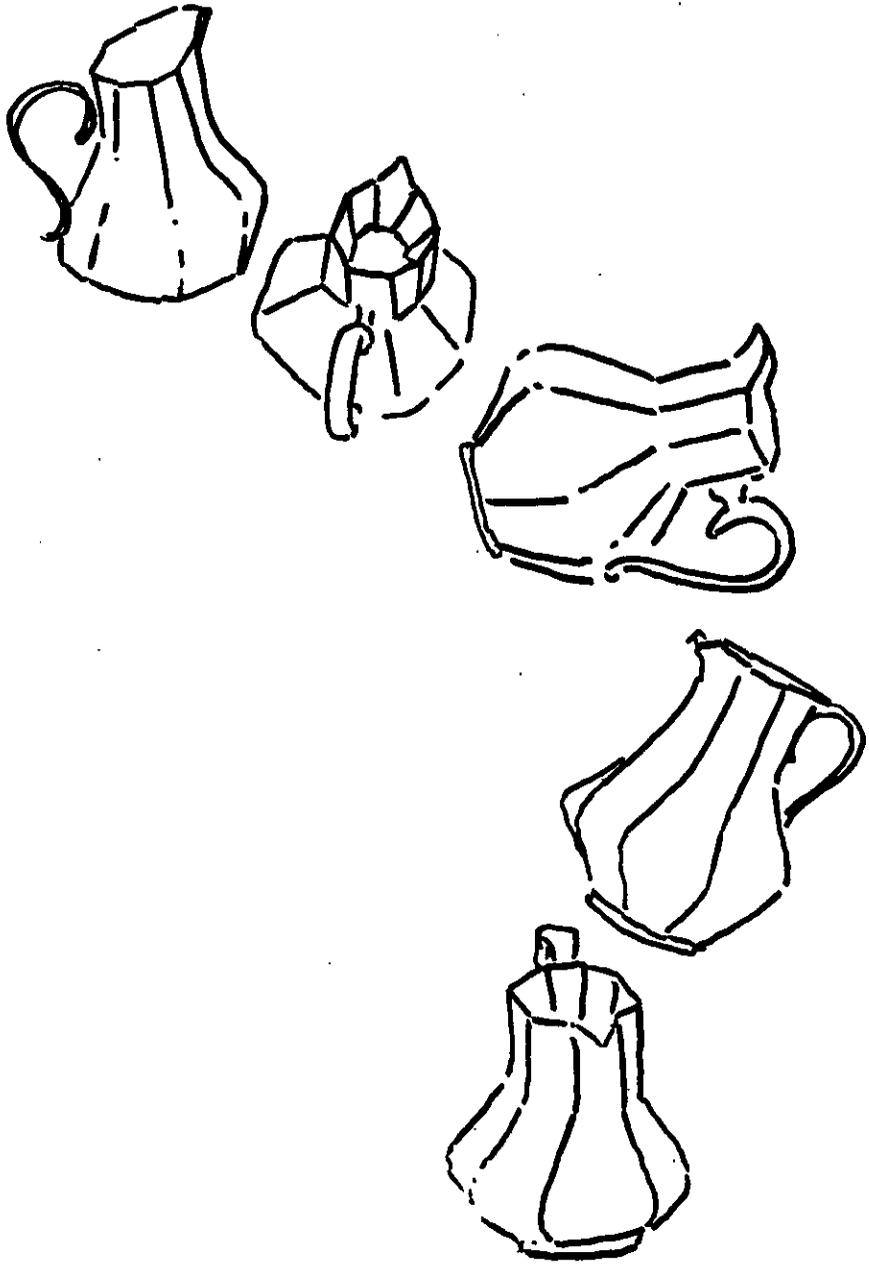
Un consejo en este particular ejercicio es aplicar algunas de las distintas composiciones definidas en el libro de *Dondis A. Dondis, Sintaxis de la Imagen* 47 o las descritas en la obra de *Hans Daucher, Modos de Dibujar*. 48



46 EDWARDS, Betty. Aprender a dibujar. un método garantizado. Ed. Blume.

47 DINDIS A. Dondis. Sintaxis de la imagen. Ed G.G.

48 DAUCHER, Hans. Modos de dibujar figuras. Ed. G.G.



Una vez realizados los dibujos se les puede aplicar valores, texturas y color con los medios que se practiquen en el curso de técnicas de ilustración, o bien en cualquier ejercicio de la práctica académica o profesional.

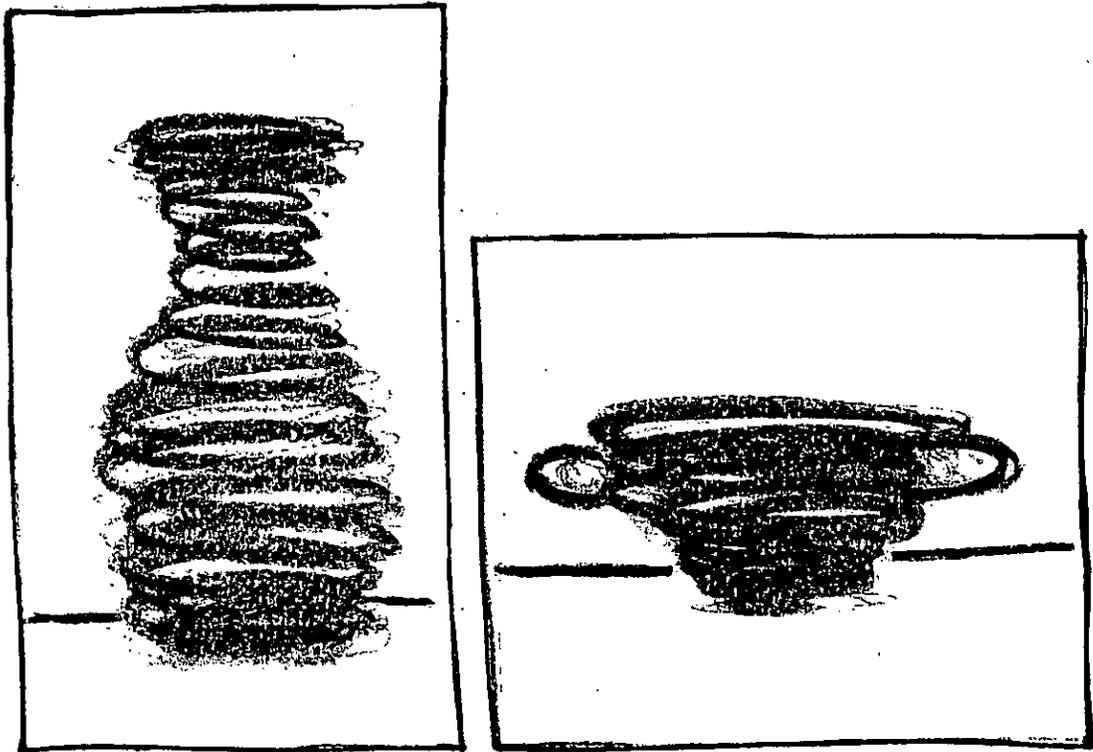


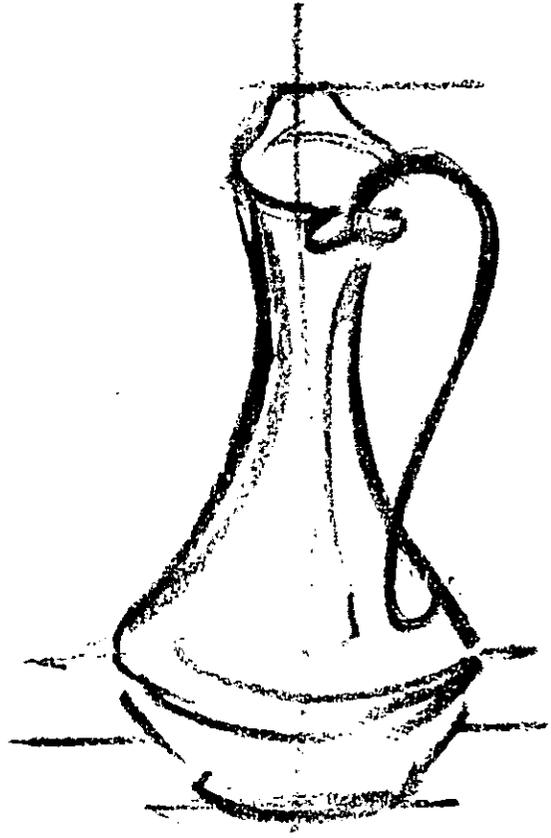
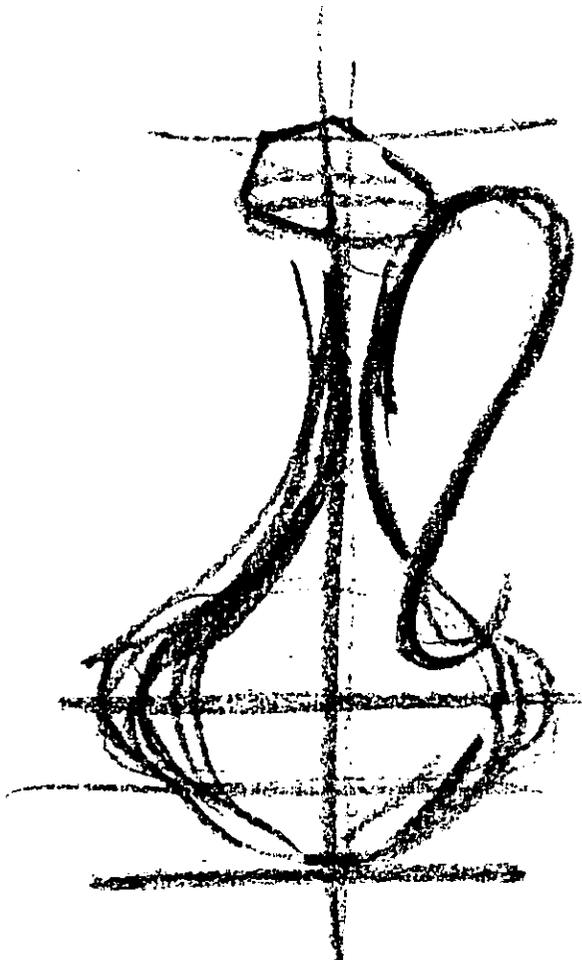
## 2 Garabatos

Emular el modelado con base en garabatos, realizados con un lápiz blando de carpintero se reproduce la forma y proporción de un modelo a la vista, habiendo asociado los ejes del modelo con los del sustrato (horizontales y verticales) como un principio básico de composición; esto es, si el eje vertical del modelo es el más largo, entonces debe ubicarse paralelo a la verticalidad del sustrato.

Los modelos que se dibujan, no deben aparecer solos, como suspendidos en un espacio; para sugerir el contexto donde se encuentran, puede trazarse una pequeña línea horizontal, suficiente para hacer sentir que el objeto está apoyado en una superficie.

### 2.1 Forma





## 2.2 Valores

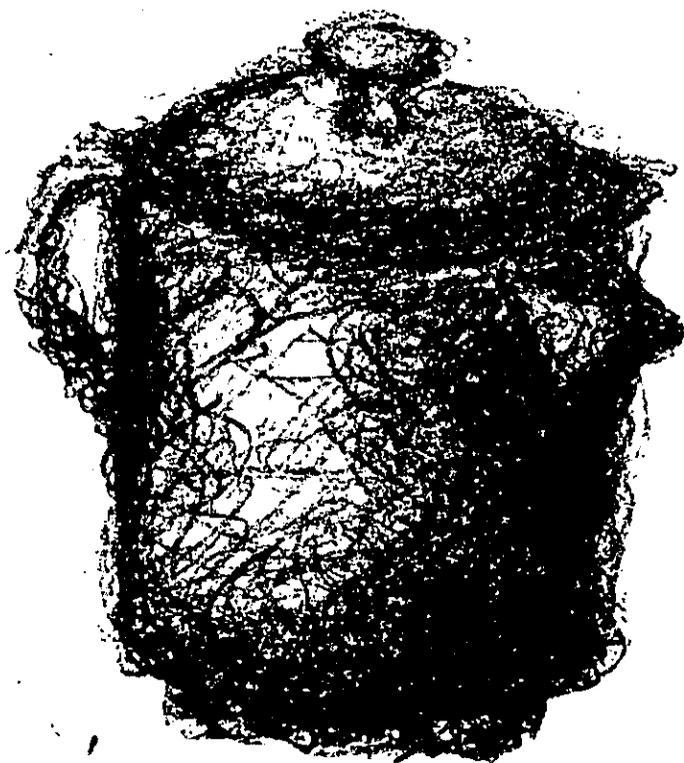
Observar los valores del modelo y preverlos en el garabateo para no saturar las zonas de luz, por lo que los trazos deben ser primero suaves y acentuarlos en las zonas de penumbra hasta saturar las sombras.



### 2.3 Texturas

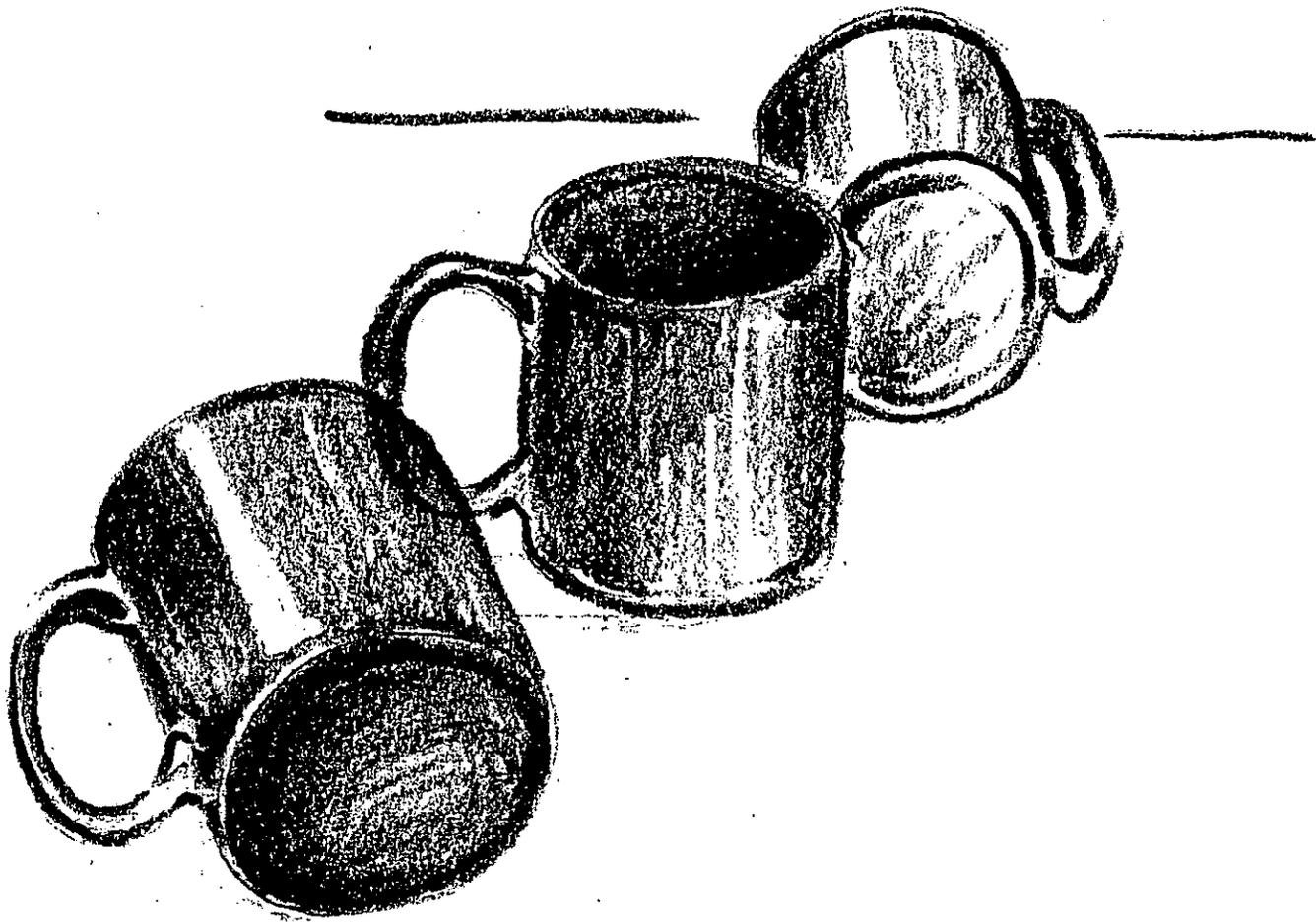
Una tercera versión de esta serie es repetir la copia del mismo modelo, acumulando los objetivos de los dos anteriores y añadir en este caso la interpretación del color con el mismo lápiz, si el color es claro suavizar los trazos y si oscuro acentuarlos considerando siempre los valores, con el cúmulo de estas características, obtendremos las texturas.

Esta segunda serie puede practicarse con lápices de grafito, carbón, sanguina, colores, pasteles secos o grasos.



## 2.4 Estudios

La copia del modelo en diversas posiciones o vistas, con el cúmulo de características o selección de éstas, nos adentraremos a composiciones más complejas e interesantes.

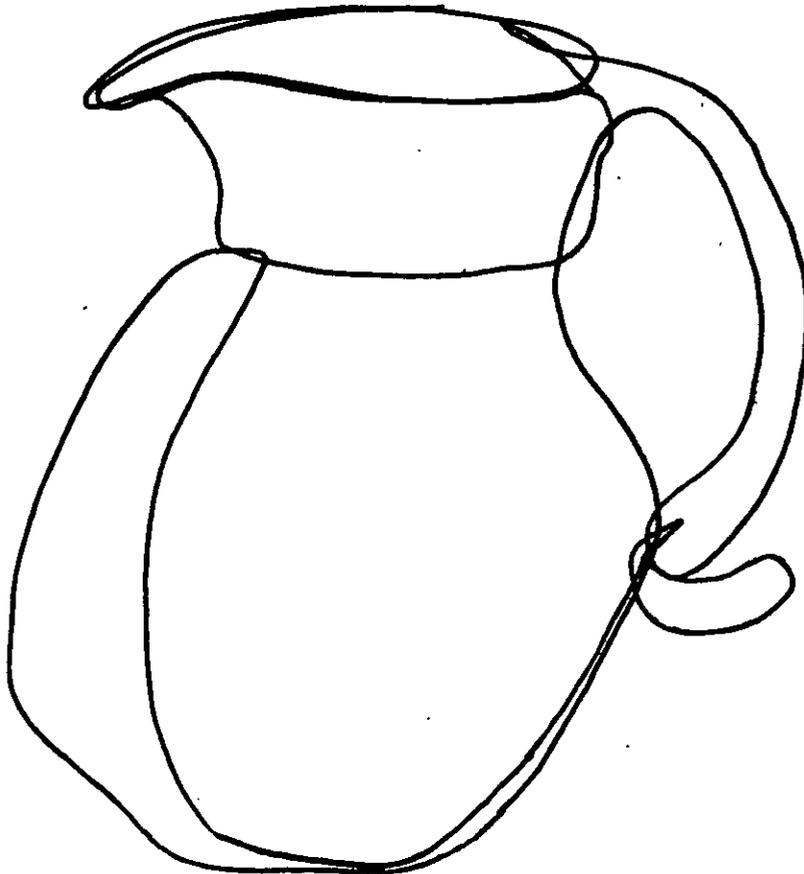


### 3 Trazo Continuo sin separar el lápiz del papel, Observando el Modelo, Sin Ver el Sustrato,

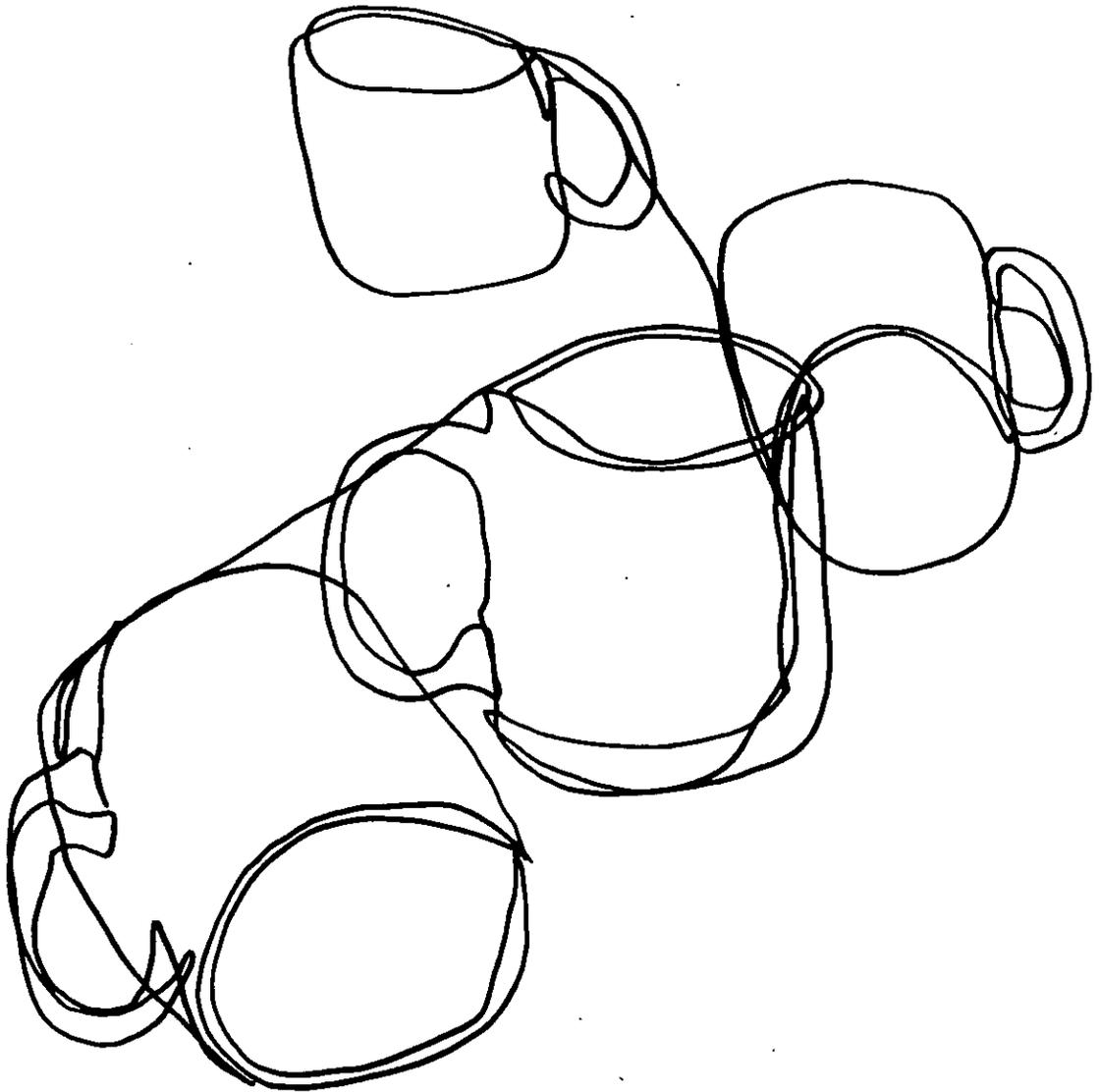
Trazar con línea continua los contornos interiores y exteriores de cada forma, derriba los prejuicios de la autocrítica infundada que nos hace borrar frecuentemente y generar líneas cortas y titubeantes, -llamadas *líneas peludas*- que comunican la inseguridad del dibujante. Un trazo torpe, pero decidido y libre poseerá mayor calidad expresiva que el reprimido y temeroso (a menos que lo que se quiera comunicar, sea represión y temor).

Construir un dibujo de principio a fin con una sola línea, mirando siempre el modelo y sin mirar el papel nos confronta a una sensación poco experimentada, más aún si se realiza no solo con la mano hábil, también con la menos hábil. Sin embargo al intentarlo, nos hace crear seres originales e interesantes por su asombrosa expresividad.

Esta experiencia puede aplicarse a los ejercicios antes mencionados de línea continua 1.3.



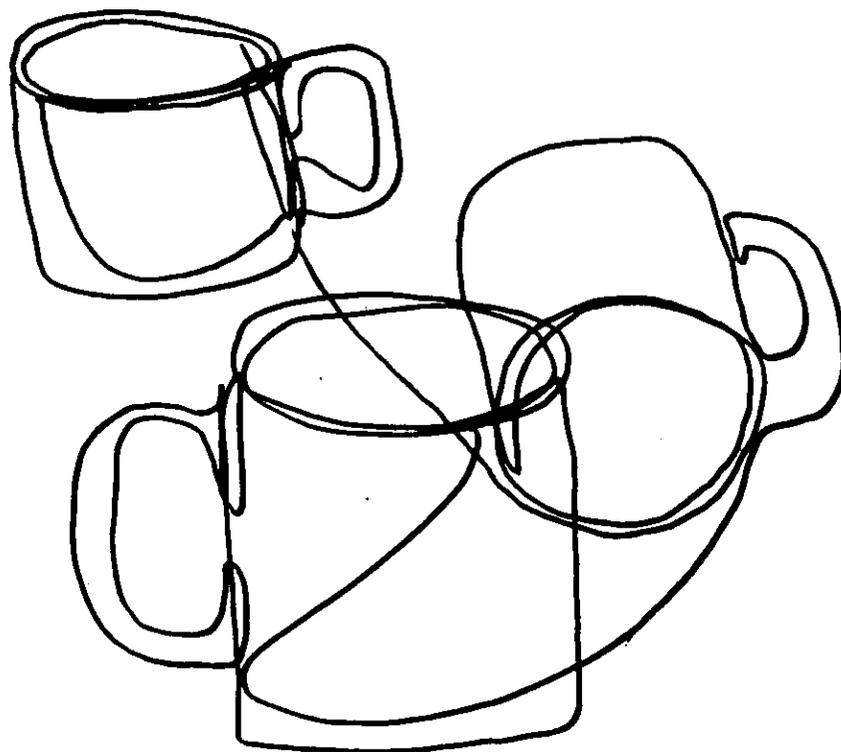
### 3.1 Mano derecha / izquierda



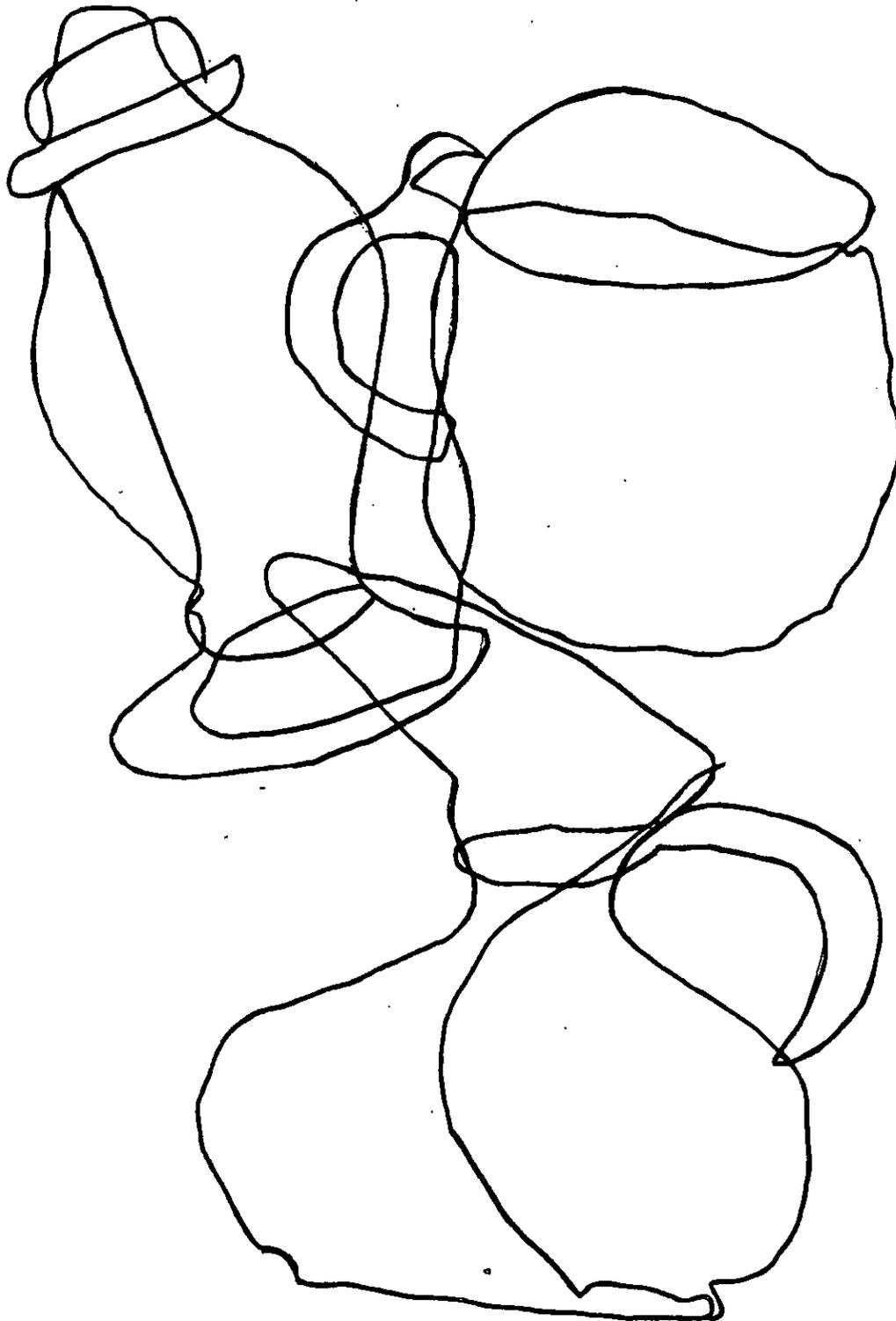
## 4 Composición Aleatoria

Copiar un modelo en distintas posiciones con línea continua, en un mismo sustrato pero girando el papel -indistintamente- para cambiar su orientación en cada cambio de figura, ofrecerá una distribución aleatoria de las distintas vistas del mismo modelo (pueden ser distintos modelos) algunos quedarán sobrepuestos total o parcialmente, para evitar que la sobreposición genere confusión de formas sugiero un cambio de color para cada figura durante el trazo; de esta manera se facilita el trabajo posterior; al aplicar color, textura y valores se puede decidir que figuras quedan delante o detrás para evidenciar el concepto de opacidad, o bien, el efecto de transparencia, respetando la intersección de los modelos dibujados.

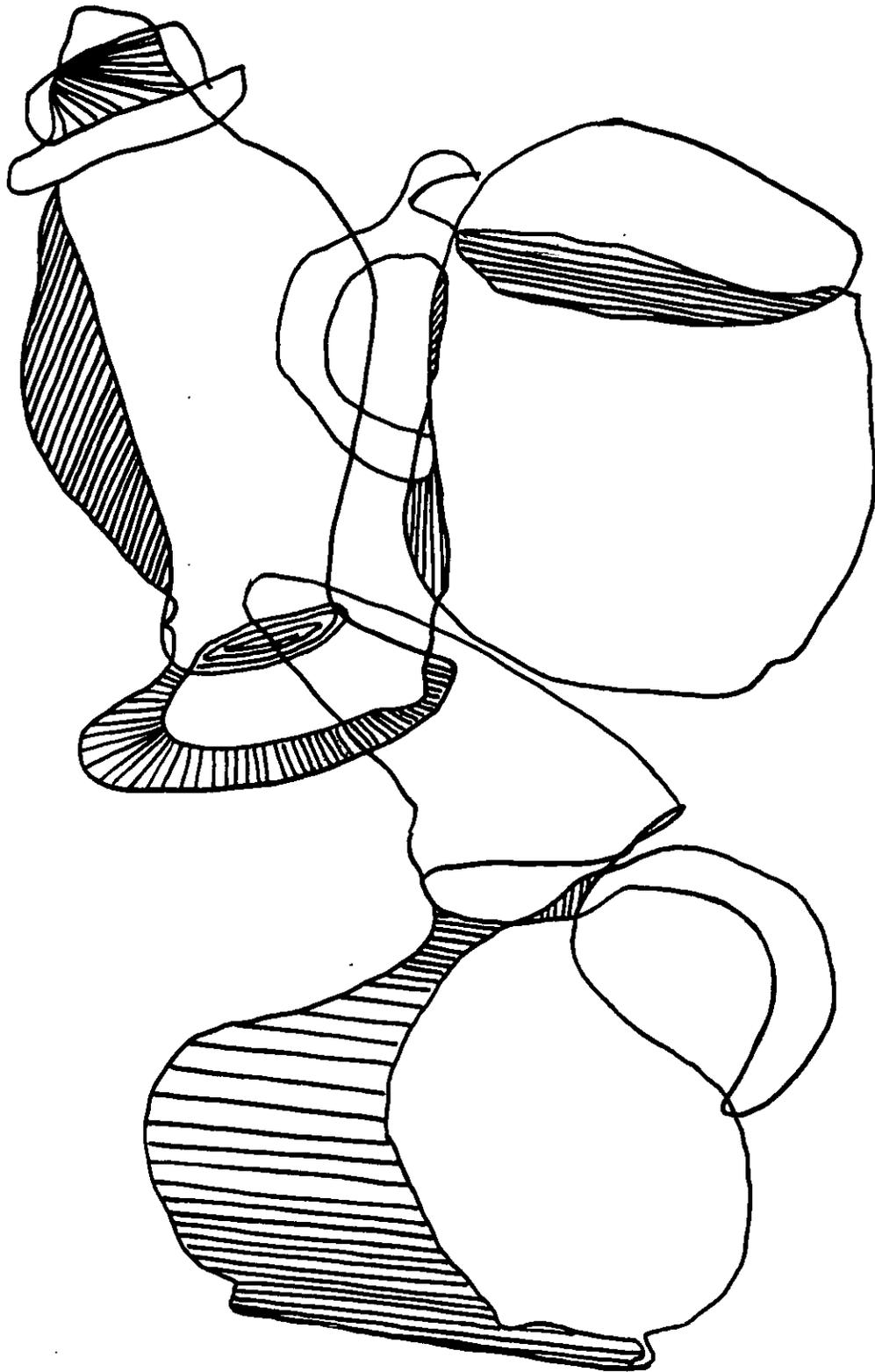
Otras variantes de este ejercicio son; con modelos diferentes dibujados en tamaños diferentes, un mismo modelo en tamaños diferentes (también aplicable al ejercicio 1.3).



La superposición de los modelos nos permite decidir los diferentes planos en una sucesión que emula la perspectiva...

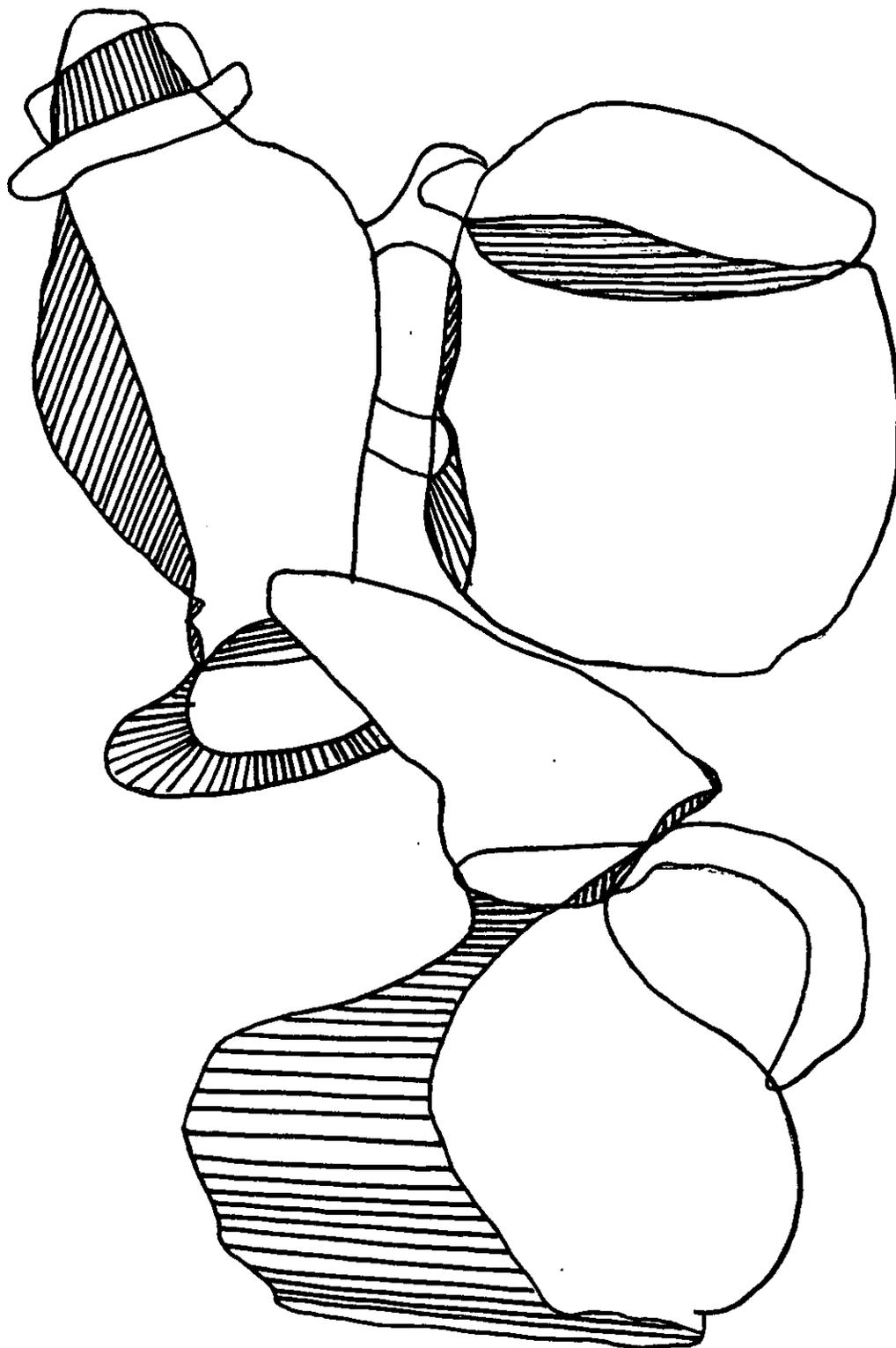


decidir si los modelos son transparentes...

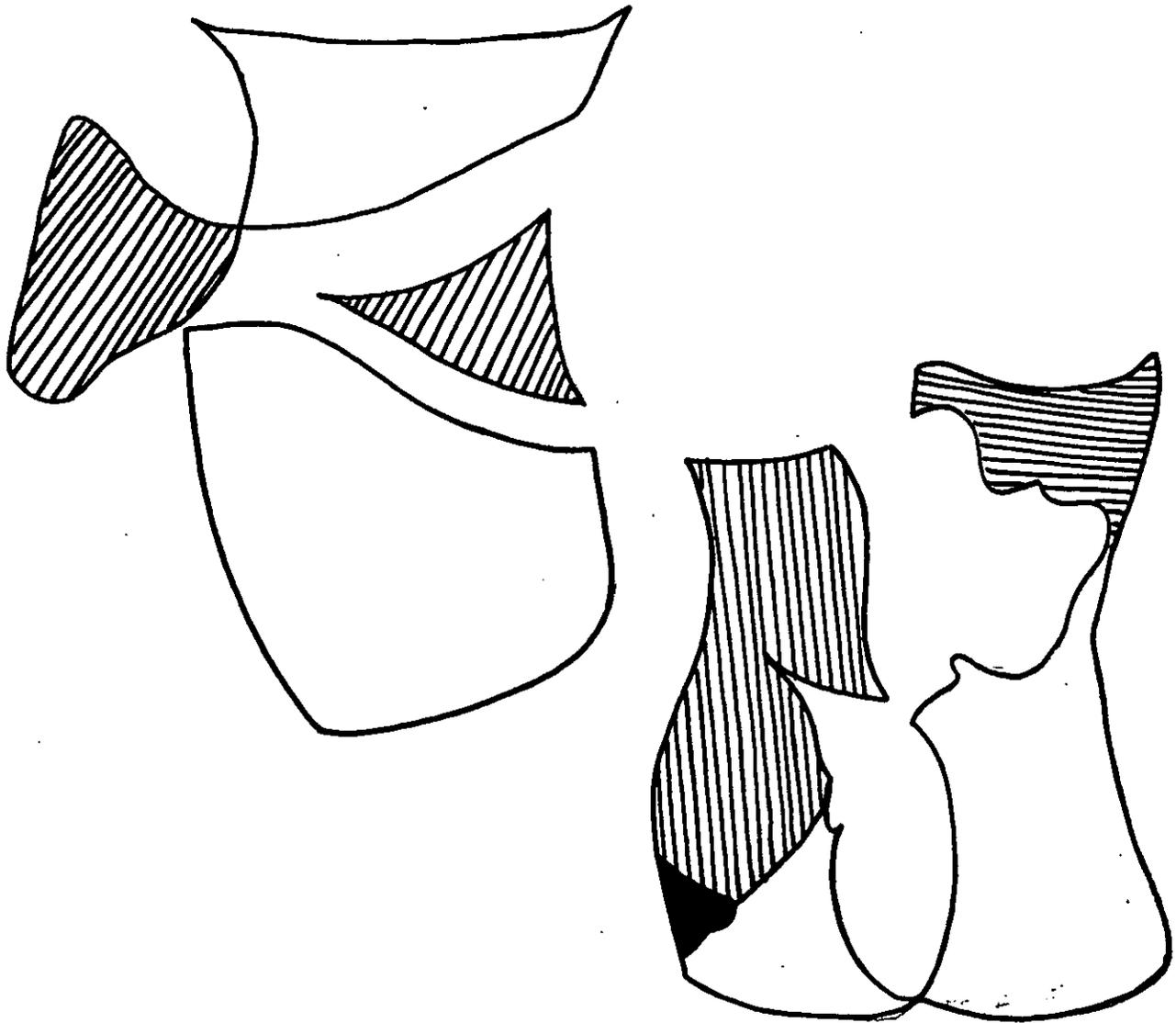


... u opacos.

Los ashurados representan el trabajo de color y textura que podrían aplicarse.



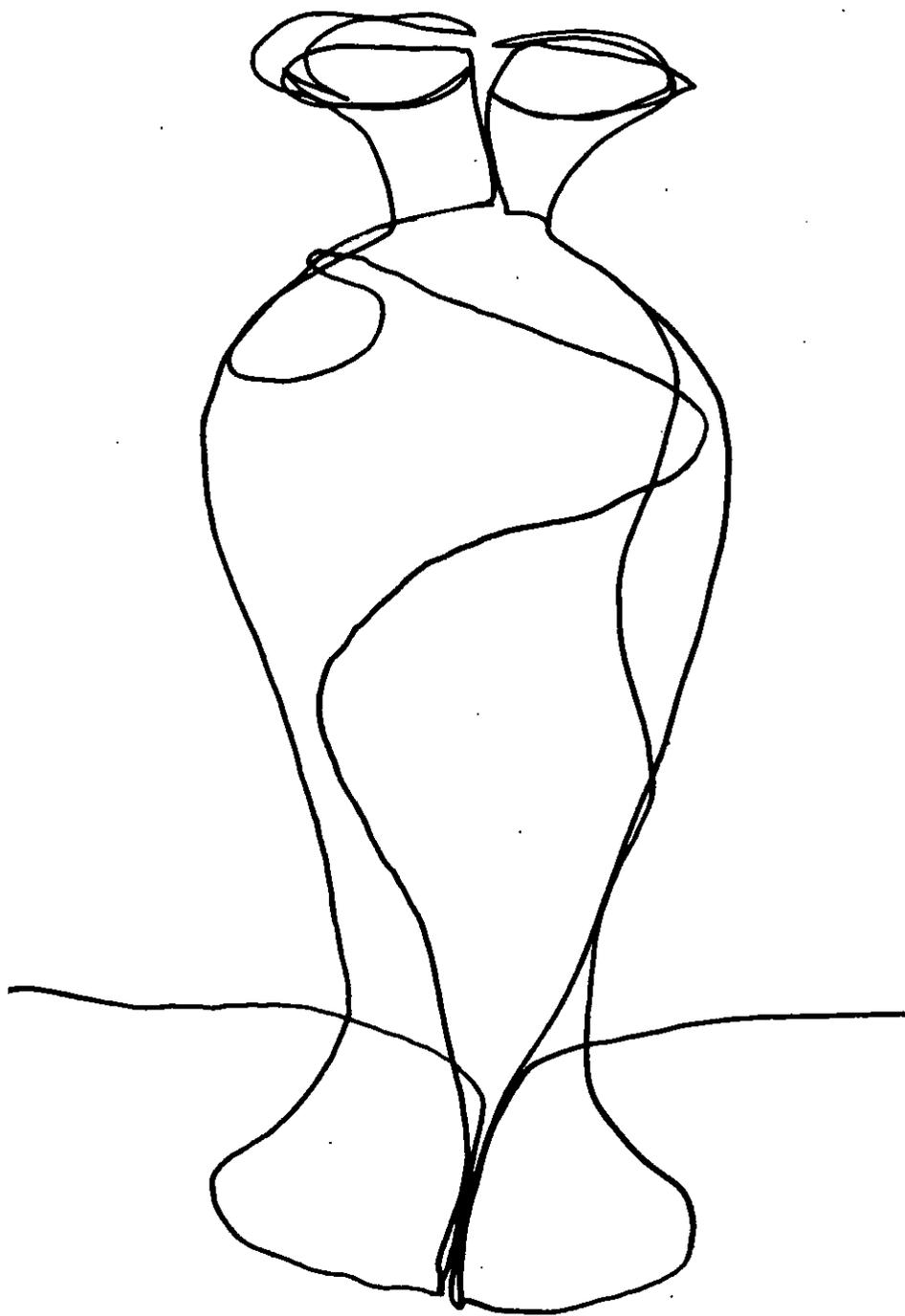
Este ejercicio puede ser una buena estrategia para llegar a abstracciones armónicas e interesantes, además de encontrar la esencia de los conceptos para la emisión de mensajes gráficos.



#### 4.1 Ambas Manos a la Vez

Los alfareros forman vasijas con sus dos manos a la vez; realizar un dibujo con las dos manos al mismo tiempo es como evocar dicho oficio, por lo tanto, la copia de modelos simétricos facilita la tarea; cada mano con un lápiz trazará con línea continua como si ante el espejo una mano fuera el reflejo de la otra.





#### 4.2 Parejas

Una variante de este ejercicio es; construir un dibujo entre dos personas, ambas copian un mismo modelo en el mismo sustrato al que dividen imaginariamente por la mitad vertical; una copiará la mitad izquierda del modelo en la mitad izquierda del sustrato con su mano izquierda, la otra persona hará lo mismo con el lado derecho, es posible que cada dibujante controle su trazo con una que otra mirada de reojo sin involucrarse con el compañero, si existe influencia, resultará más interesante interponiendo un biombo improvisado de papel o cartón sostenido por las manos desocupadas de los mismos dibujantes, o conseguir unos pequeños cubos de madera acanalados para insertar el cartón.

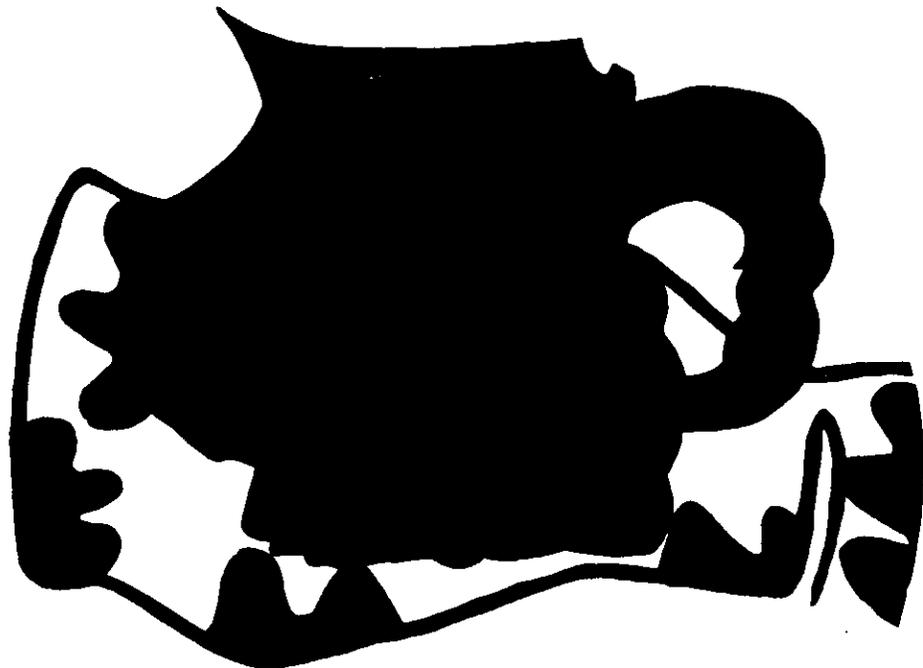
Los resultados de estos ejercicios brindan tantas variantes de trabajo plástico que el individuo que los practica desarrolla su creatividad.



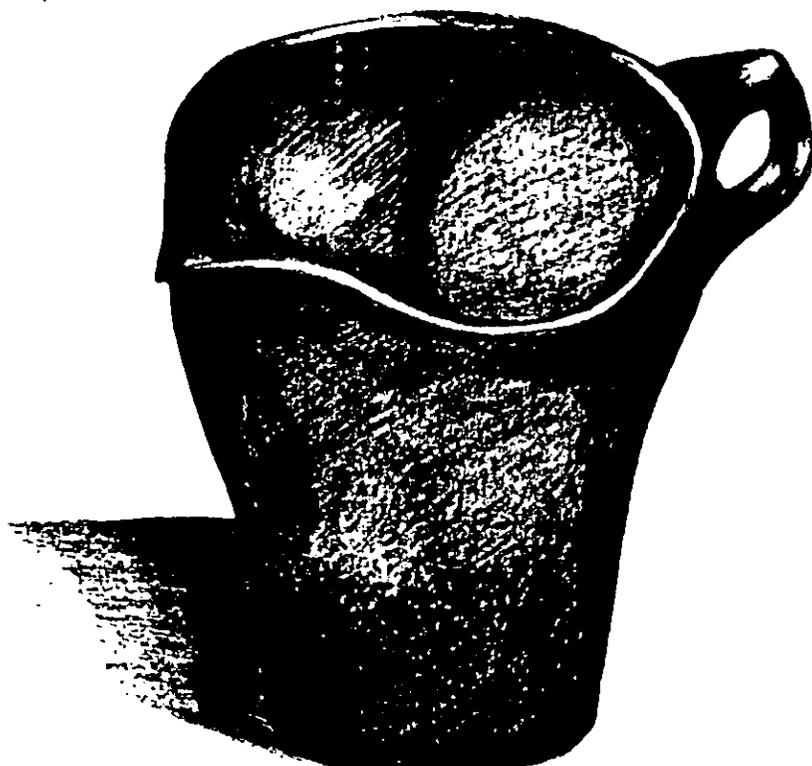
### 4.3 Composición Creativa

Cuando el individuo sabe observar, es capaz de dibujar, habilitar la mano es lo más sencillo en el aprendizaje del dibujo, sin embargo cuando se es hábil para dibujar; cualquier instrumento es una buena posibilidad y ¿por qué no? con cualquier extremidad también se puede dibujar, no solo la mano menos hábil, los pies e incluso la boca, son una posibilidad en la búsqueda de un trazo de cualidades expresivas diferentes; naturalmente, se confronta una dificultad por falta de costumbre, pero al igual que la mano, también pueden habilitarse, pero lo valioso del ejercicio es el trazo torpe y tortuoso que le da al dibujo un carácter singular.

He aquí algunos ejemplos aplicados a algunos ejercicios en géneros gráficos desarrollados por alumnos del 6° trimestre de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco.



Serigrafía a tres tintas. (florero en posición horizontal y jarro en vertical).



Jarra en lápices de colores.



Florero y licorera con collage.

por su  
participación



EX

# EXPRESIÓN Gráfica

**INTER VI**  
**Estudiantes de Diseño**  
**de la Comunicación**  
**Gráfica**

UNIVERSIDAD  
AUTONOMA  
METROPOLITANA  
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**

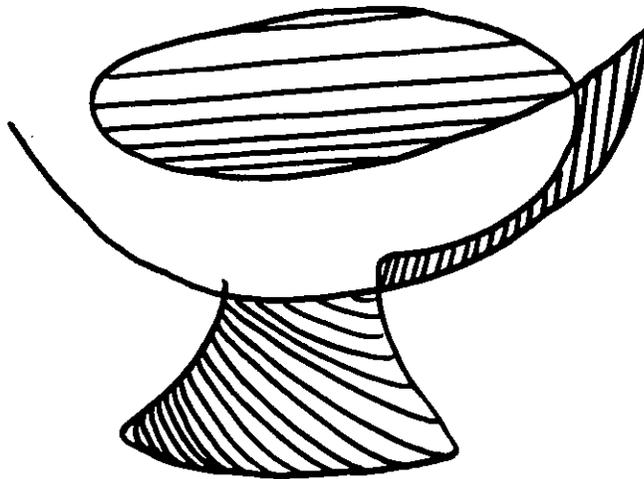
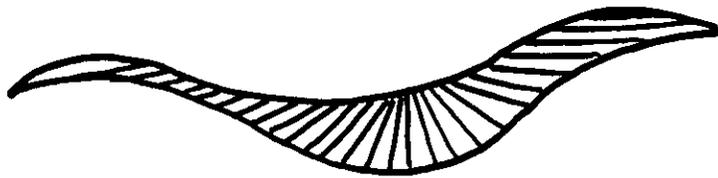
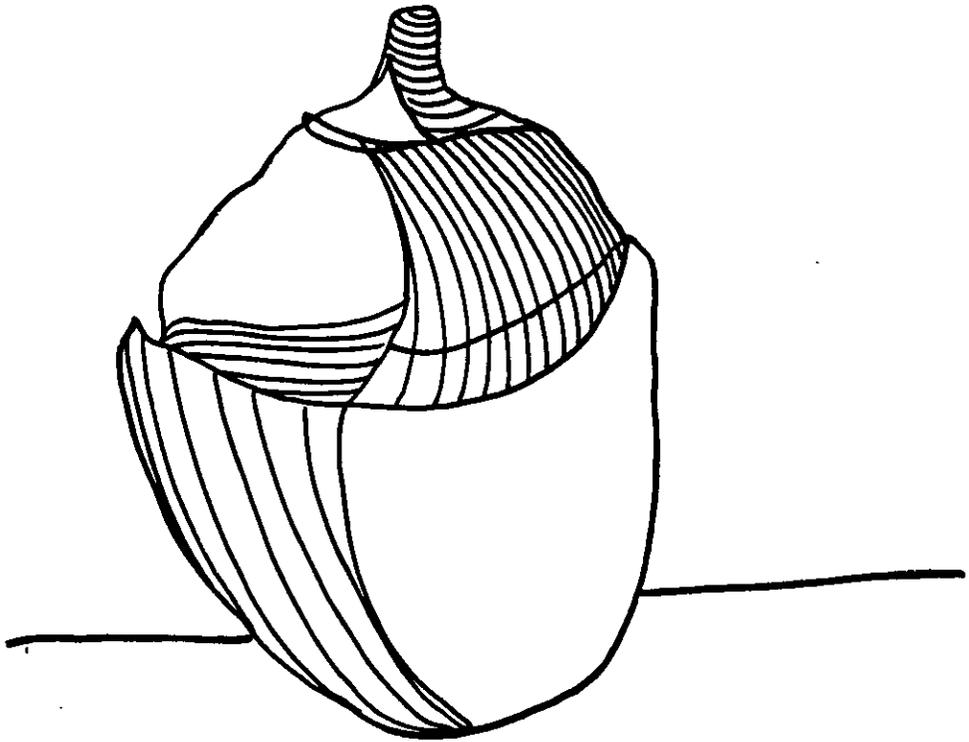
*en la*

  
**Casa de la Cultura**



de Abril 21 a Mayo 6 - 1997

Tío Pipo y Oteló. Serigrafía aplicada a cartel y constancia de participación. Lourdes Ortega. 1997.



Dibujos lineales.

## 5 Hecho con los Pies

Dibujo con el pie. Generalmente aprovecho este ejercicio para aumentar la complejidad y el desarrollo intelectual del individuo en la actividad pensante y la motivación de su ingenio bajo las siguientes particularidades: Se organizan en equipos de cuatro personas - pueden ser dos o una- para copiar un mismo modelo desde diferentes localizaciones, cada uno con su propio sustrato, para adaptarse a la circunstancia hay que dibujar parados o sentados a una altura cómoda, con el sustrato fijo en el piso; como la pierna puede ejecutar movimientos más amplios que el brazo, se recomienda usar pliegos completos de papel o cartulina o la mitad de ellos, estos podrían ser bond, minagris, bristol, o similares. El lápiz, crayón o marcador, debe sostenerse entre los dedos de los pies, puede ayudarse con un poco de cinta adhesiva. Posteriormente cada participante corta el dibujo en cuatro partes, haciendo pasar los cortes perpendiculares por el centro del dibujo, enseguida intercambiarán los cuadrantes de sus dibujos entre sí; por ejemplo, el cuadrante inferior derecho y después el superior izquierdo, de modo que cada uno arme nuevamente el dibujo con las porciones de trazo de los otros compañeros y conservando un cuadrante propio, nuevamente se unirán los nuevos cuadrantes por la parte posterior con cinta adhesiva, sin importar que los trazos no coincidan unos con otros.

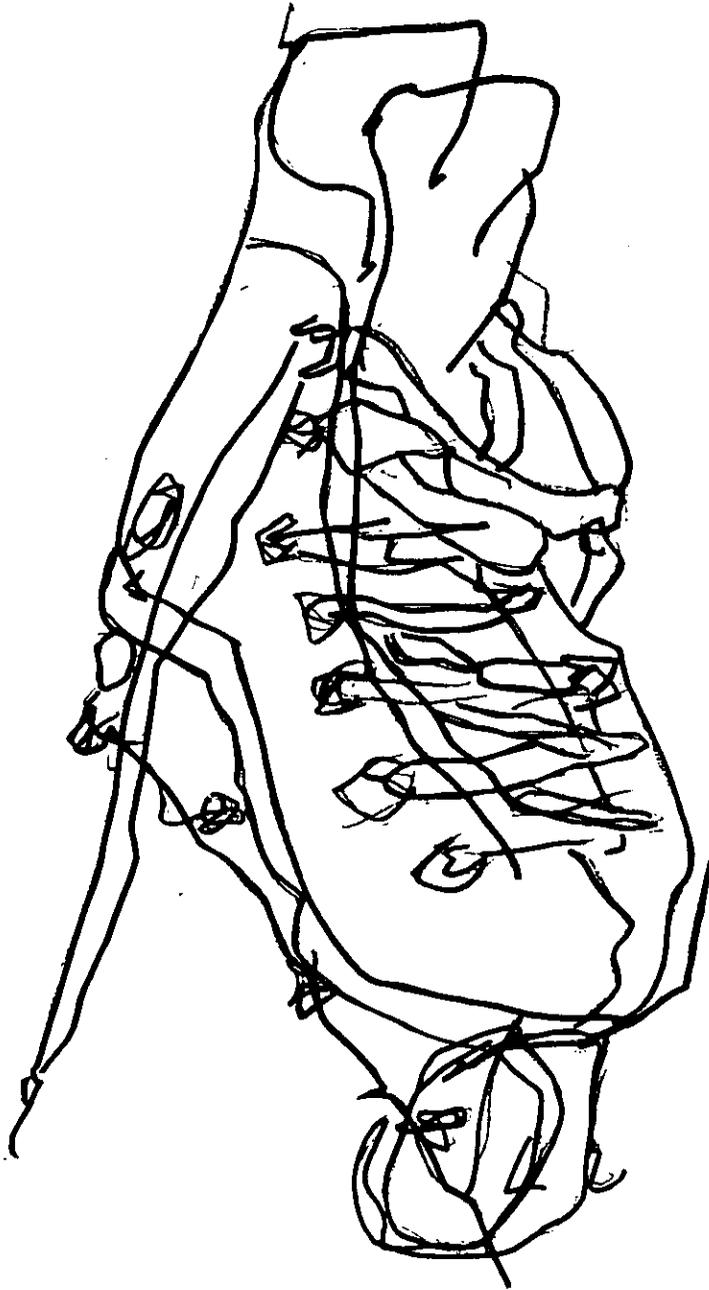
En la aplicación de color y textura, el autor decidirá la solución de las incoincidencias, sea generando nuevos trazos o respetando el desfaseamiento o desfaseamientos de la figura.

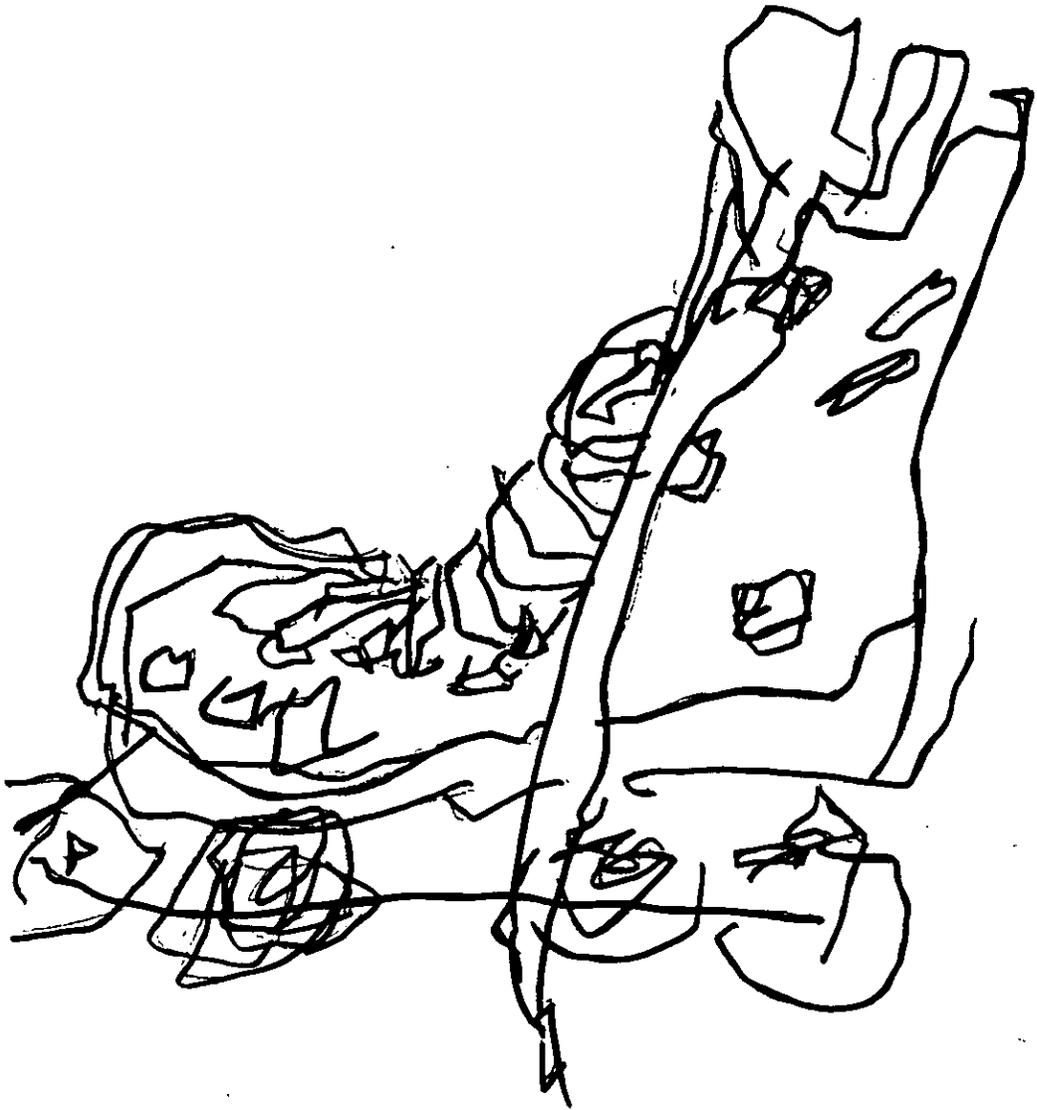
La figura reunida por la cinta adhesiva, no siempre significa que tenga que aplicarse en el soporte final de la misma manera; reunida. Dependiendo del mensaje que se pretende emitir, se inicia una fase de bocetaje donde pueden proponerse los fragmentos separados, todos o algunos de ellos combinados con el texto.

Como diseñadores de la comunicación gráfica, manejamos diferentes géneros gráficos y aplicar alguna solución de imagen, de las grandes variantes compositivas que aporta este ejercicio, incrementan las propuestas creativas del diseñador.

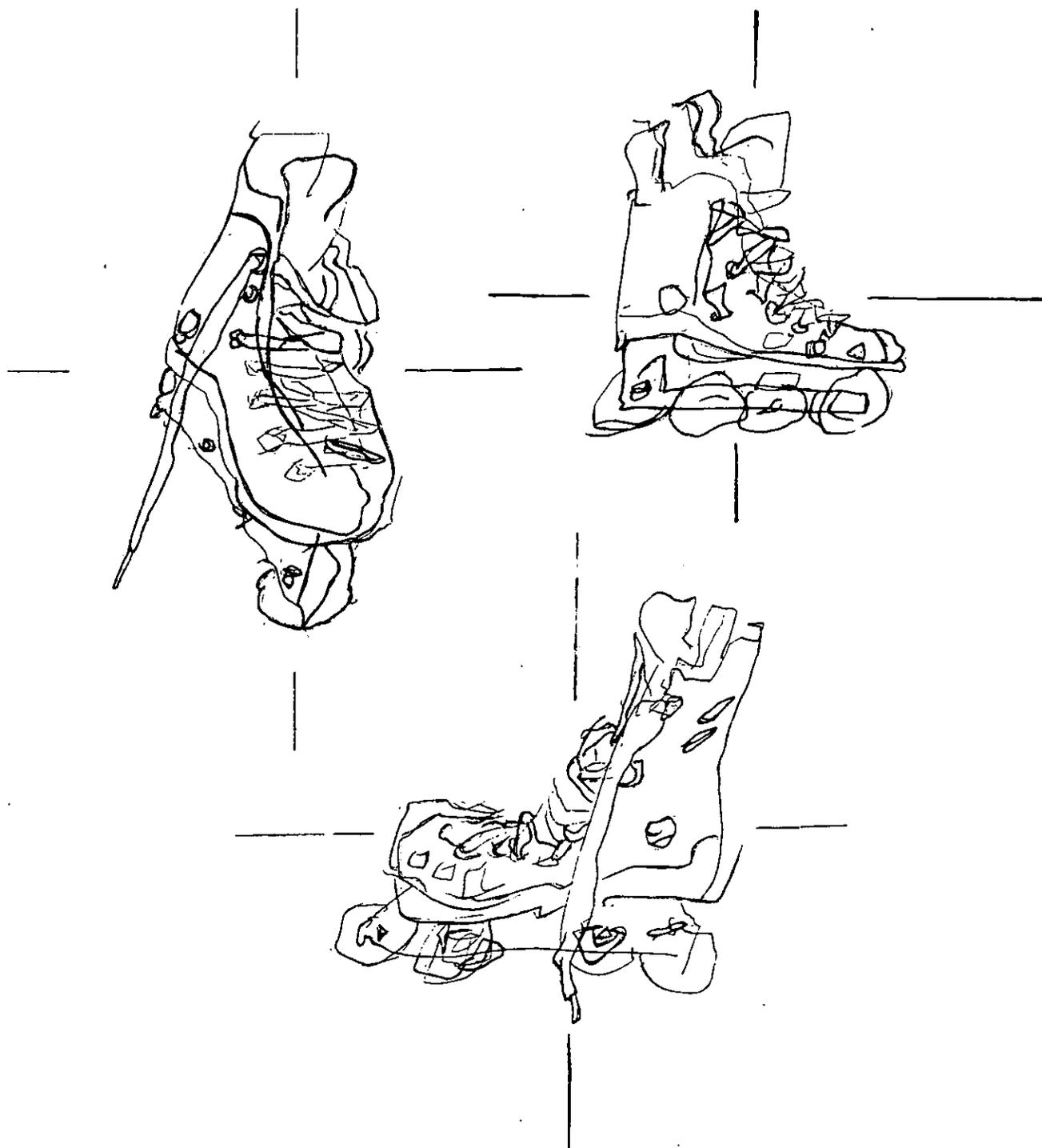
El siguiente ejercicio es como si fueran tres participantes, aunque en realidad yo misma ejecuté los tres dibujos, cada uno en diferente posición.



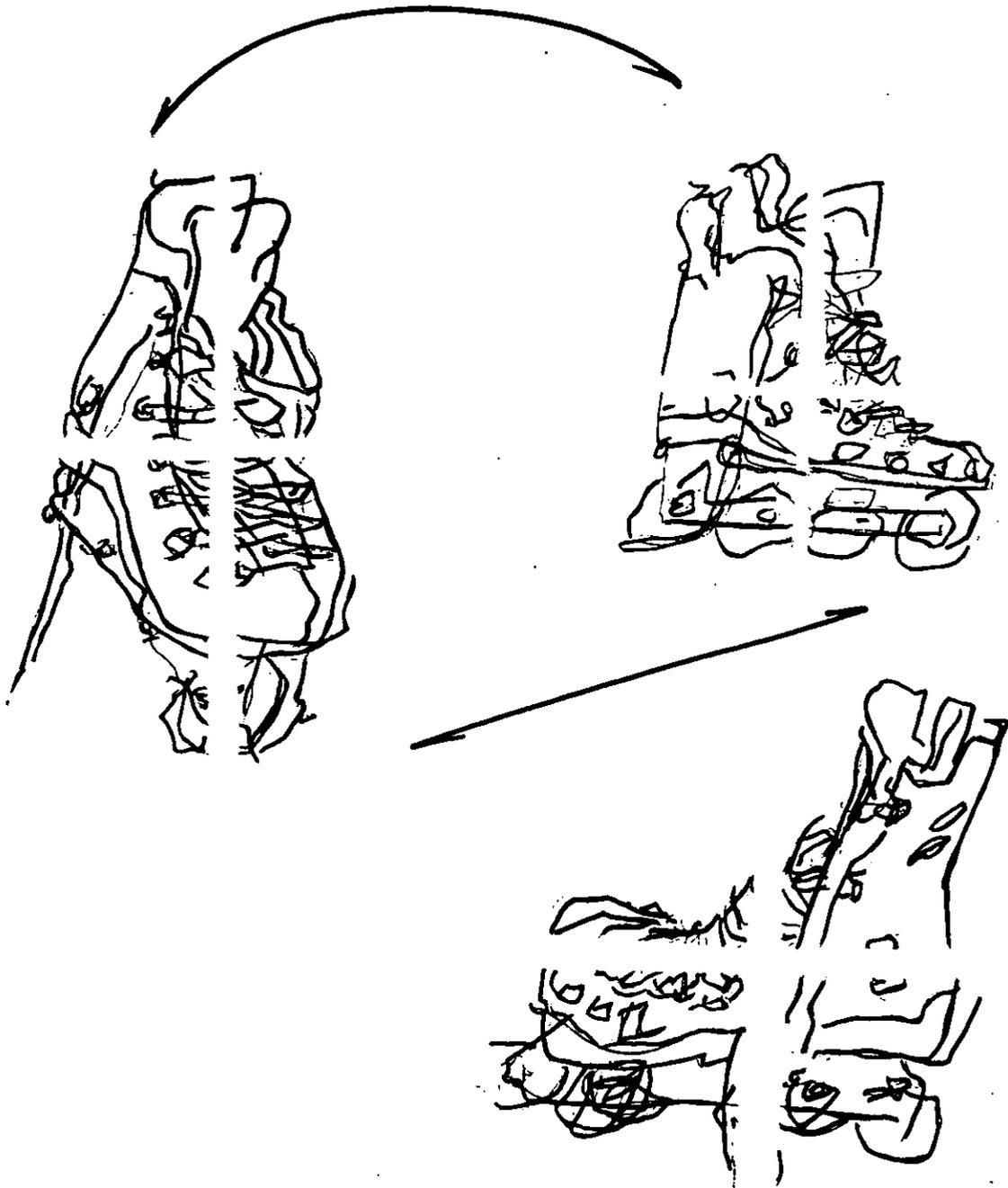




Se marcan con ejes en cruz al centro del dibujo y se cortan, ...



...se intercambian los cuadrantes, por ejemplo, los 1 entre sí y los 4 entre sí,



...se juega con diferentes composiciones, con el fin de encontrar la imagen idónea para la aplicación de una solución de diseño a un género gráfico, sea cartel, portada, etc.

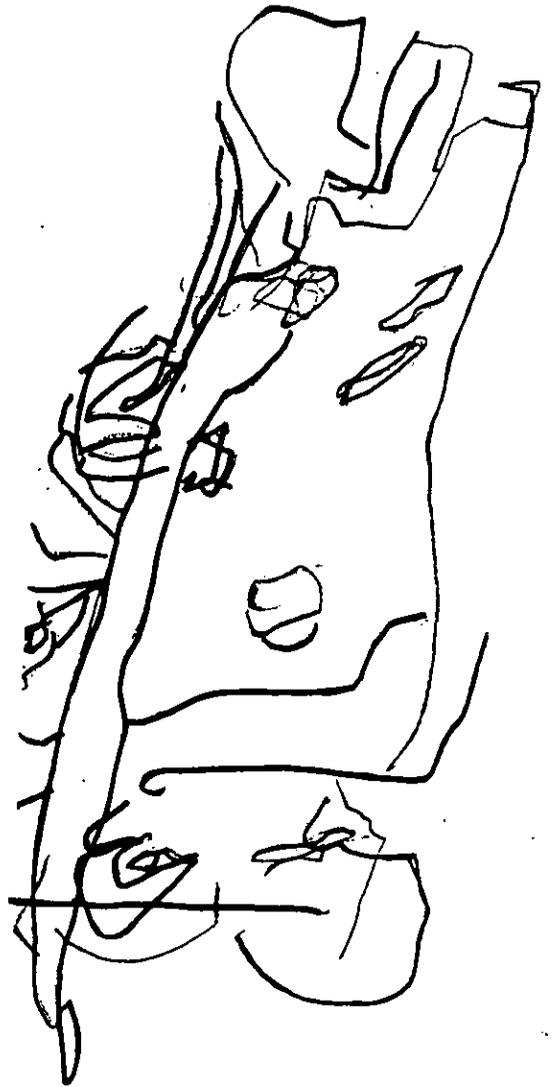


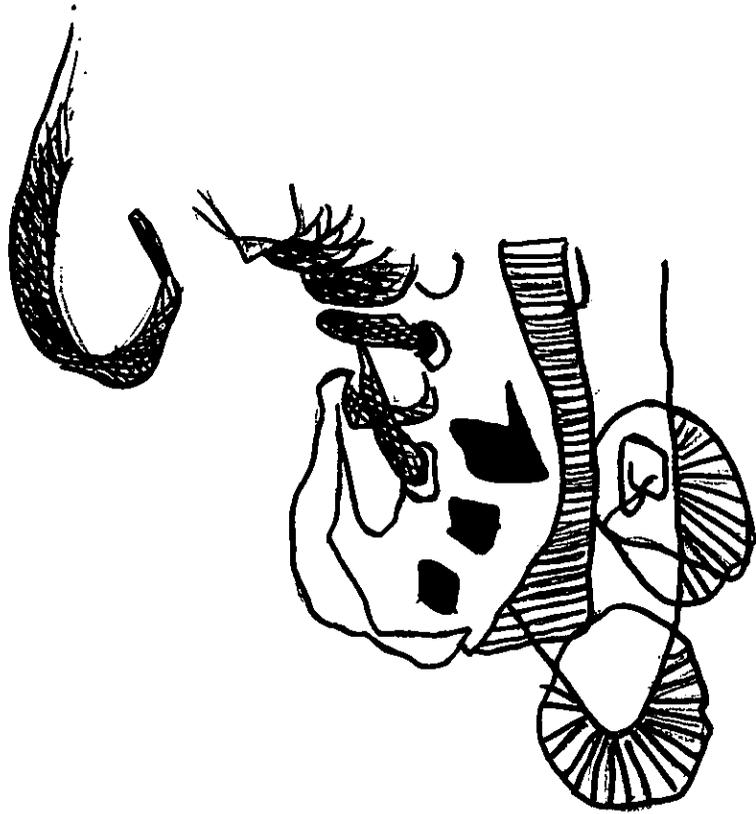
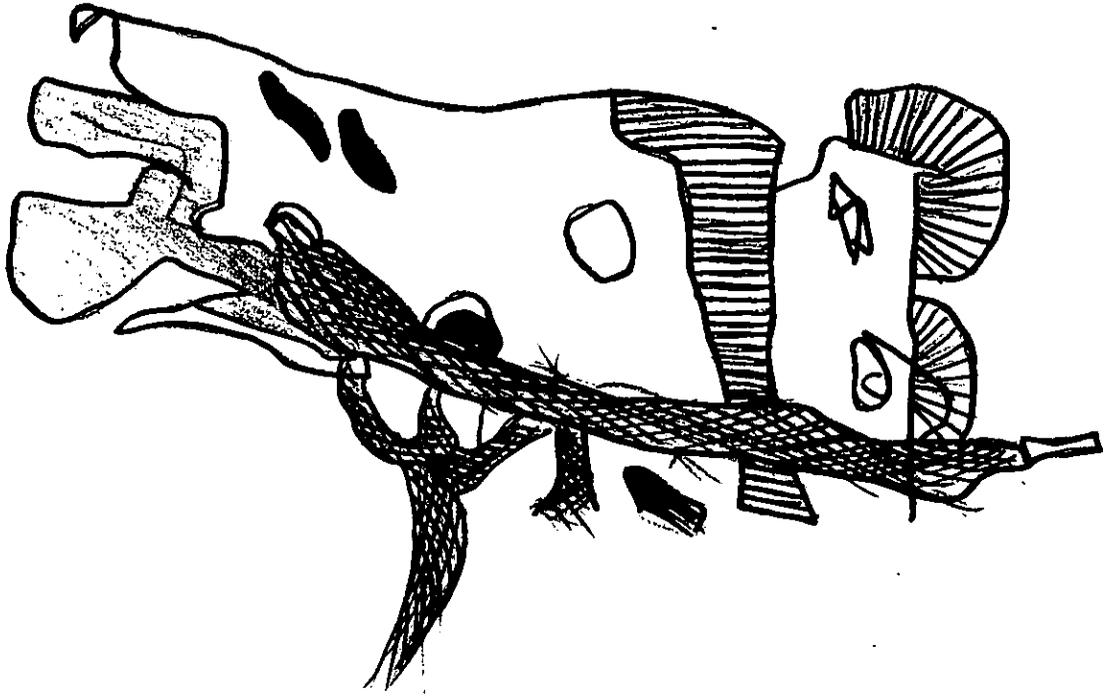
Con las piezas juntas...





...o separadas.





La creatividad nos lleva por un sin número de posibilidades.

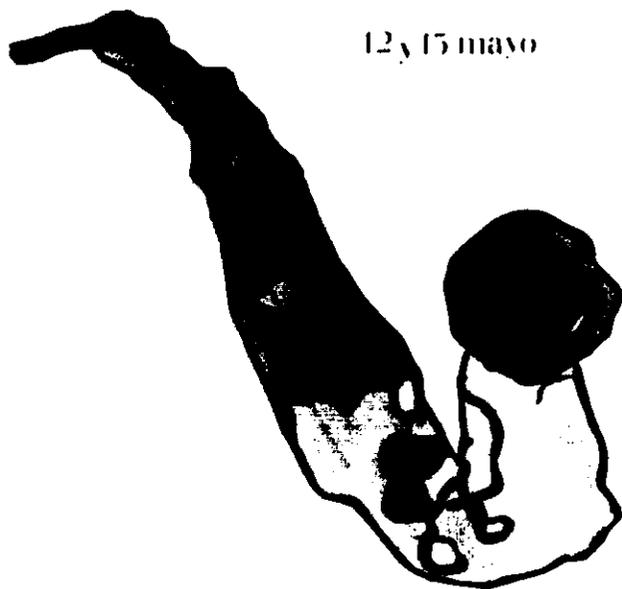
Aquí nuevamente, algunos ejemplos de ejercicios aplicados a cartel por los mismos alumnos del 6° trimestre de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM-A.

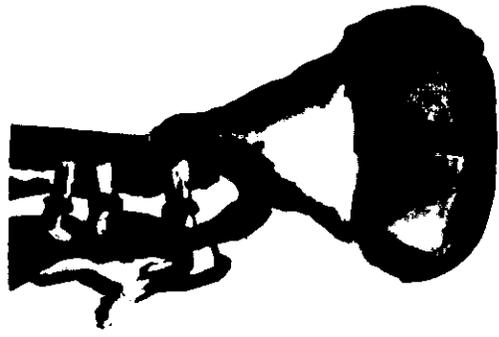


J A Z Z

SALA MIGUEL COVARRUBIAS

12 y 15 mayo





EL ARTE EN LA MUSICA.



## 6 Expresión

Captar el *gesto* de los modelos <sup>49</sup> por la sensación que provocan; orgullo, cansancio, arrogancia, enfermedad, debilidad, gozo, etc. es representar su **expresión**, en mi opinión, uno de los valores estéticos más significativos en la representación gráfica actual.

Hacer retratos con línea continua y sin ver el papel produce rostros con marcadas expresiones involuntarias y que si se conservaran, podrían ser aplicables en los distintos géneros gráficos, sin embargo, la actitud del dibujante debe tener la suficiente atención para captar la expresión original del modelo.

Una vez que se ha logrado la meta, al dibujar la masa proporcionada de un modelo con sus valores y contexto, un paso más significativo es la atribución de la expresión. No solo los seres vivos pueden transmitir su gesto, también los seres inanimados contienen el suyo, como un espíritu que absorben del ánimo de quien los fabrica, el ambiente en el que están interrelacionándose con otros seres animados e inanimados, luces, colores, olores, temperamentos, etc.



Gato. Fotocopias, collage y transferencias.

49 Alicia Wiechers, curso Dibujo para Visionarios. Curso - taller .



Aplicación del ejercicio 4.3 con fotocopias.



Retrato. collage con fotocopias y transferencias.



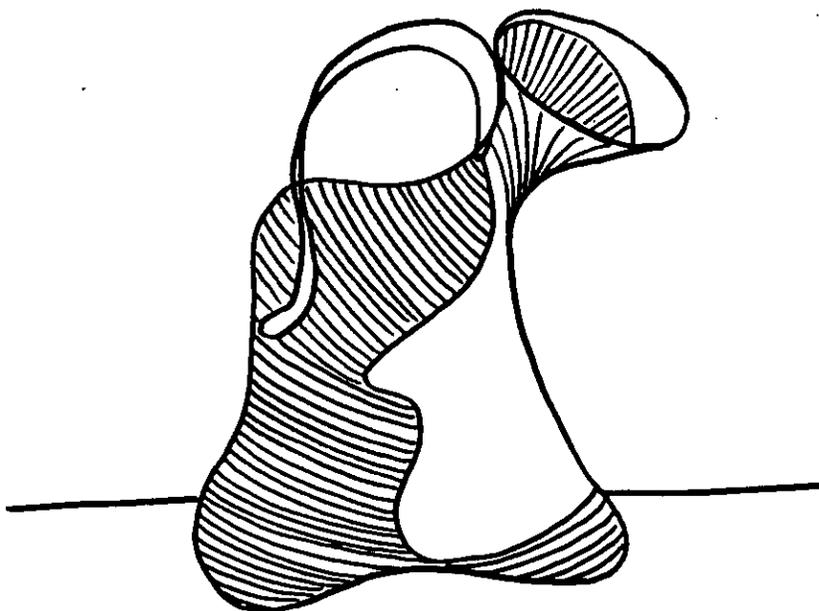
Retrato, aplicación del ejercicio 3 y gouache.

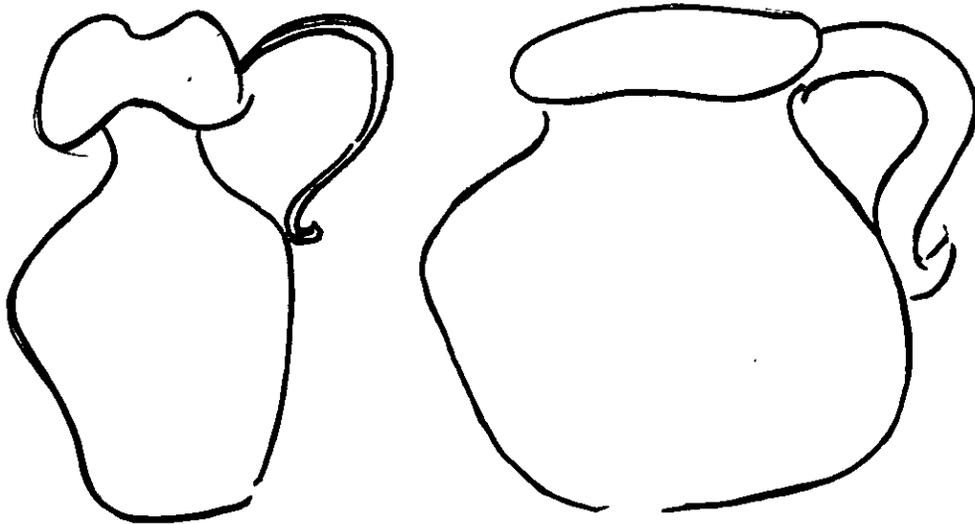
## 6.1 Animación

Dibujar formas exteriores comunican expresiones sencillas ayuda a introducirnos poco a poco en el ánimo de espíritu; por ejemplo, un jarrón puede dibujarse transmitiendo una sensación de pesantez o ligereza, alto o chaparro, viejo o nuevo; un paso más, sería atribuirle movimiento de desplazamiento, -como sucedió con las propuestas de los futuristas basados en las aseveraciones de Bergson acerca de impulso vital, dinamismo y flujo universal, la intuición de imprimir la sensación del movimiento libre y creador de la vida y del espíritu- 50 velocidad, rápida o lenta inclinando o alargando el modelo como los rasgos exagerados de la caricatura hasta adentrarnos en la aplicación de emociones.

Ejercitar la atribución de diferentes expresiones a un mismo modelo inanimado que se copia es interesante. El dibujante debe adentrarse y meditar las sensaciones que provoca un estado de ánimo determinado, asociarlo con algún color, sabor, textura y sonido. Analizar cuales son las posturas que adopta su propio cuerpo cuando vive ese estado de ánimo y el estado muscular de sus extremidades, su cuerpo y especialmente su rostro. Una vez asimilado, dibujar estas características en el modelo implica remodelarlo, transfigurarlo con las líneas que le den la postura y la actitud que comunica dicho estado de ánimo: sorpresa, tristeza, ira, esfuerzo, éxtasis, etc.

Las características dibujísticas también ayudan al énfasis de la expresión, el lineal y el pictórico.





## 7 Collage

Colectar materiales de desecho y toda suerte de objetos orgánicos e inorgánicos para crear personajes, descubriremos la expresión que de espontáneo surge, para después dibujarlos y de manera alternativa modificar los modelos y volver a dibujarlos cambiando su expresión; deseo apuntar que, aún la inexpresividad es ya una expresión. La creación de personajes es un ejercicio que –como todos los que planteo– favorecen el desarrollo de la creatividad, pero este tema en particular, bien puede ser tema de otra tesis.

Los siguientes ejemplos surgen de la aplicación de los ejercicios anteriores y de localizar entre manchas provocadas por pigmentos, aceite, texturas de diferentes superficies como las vetas de la madera, estampado de tapices, acabados en paredes, pliegues formados por materiales flexibles, etc.



Manchas de tinta sobre papel revolución, donde se destaca un “pez fosil” que ha sido remarcado y destacado de las manchas, pero integrado al contexto de las mismas.



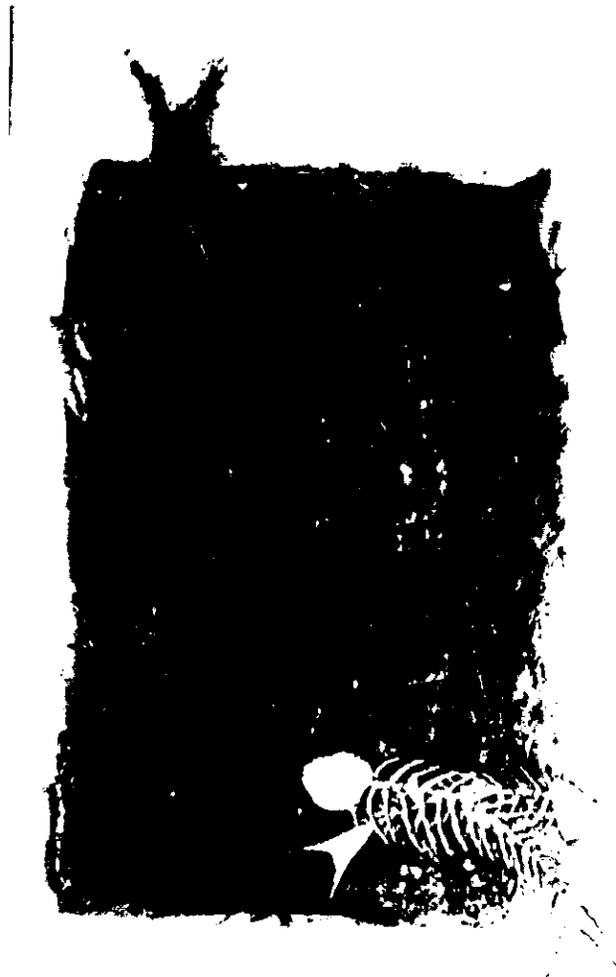
Composición a lápiz del pez fósil con su pareja.



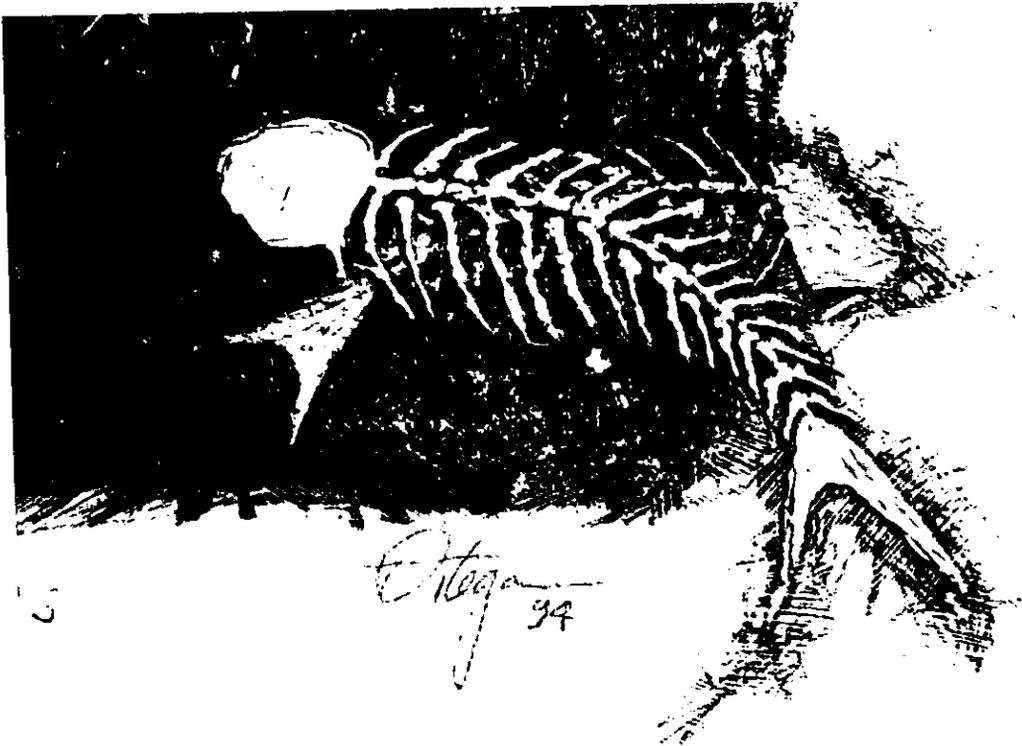
Perro manso. Técnica mixta.

## 7.1 Circunstancias y Contextos

La **imaginación** y la **fantasía** son parte de la creatividad y deben estimularse, recrear ahora una historia con los personajes diseñados nos lleva a la descripción de circunstancias y contextos -vividos a priori por cada autor- y que nos hacen visualizar la realidad del mundo de los modelos que dibujamos o creamos a través de las nuestras; esto le aporta a los dibujos y diseños el sello personal y la originalidad que tanto buscamos.

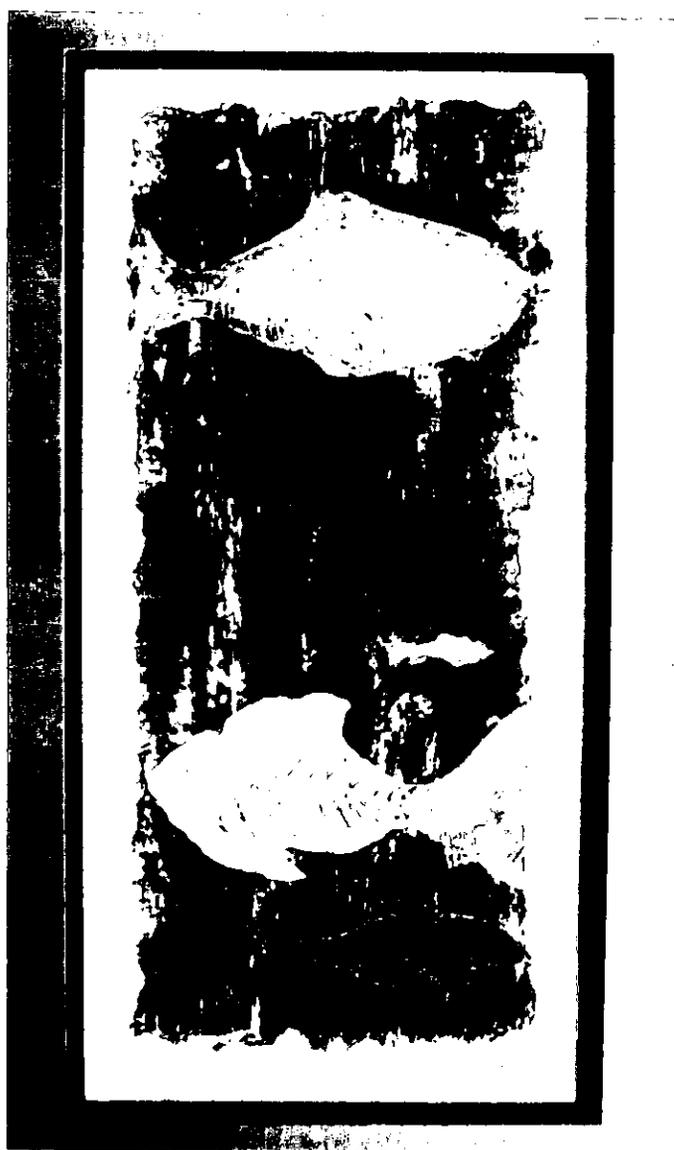


Ósteos. Técnica mixta. Lourdes Ortega.





El Descenso. Técnica mixta. Lourdes Ortega.



El Descenso. Técnica mixta. Lourdes Ortega.

## **CAPÍTULO 5**

### **REFLEXIONES DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

#### **5.1 FUNCIONALIDAD Y UTILIDAD**

**E**l espíritu investigador del niño que Leonardo D'Vinci conservó en cada momento de su desarrollo, lo llevó a la genialidad; las aportaciones que hizo a la ciencia y tecnología de la medicina, anatomía y fisiología, así como a la ingeniería y el arte entre otros, fueron el resultado de sus procesos de observar, inquirir y seguir observando, sospechar las circunstancias que causan los fenómenos, propiciarlas para verificar si son éstas las autoras de sus hechos y continuar probando y observando hasta tener certezas.

Descubrió la interrelación de muchos elementos que, como si se confabularan para provocar un fenómeno, así, descubrió que algunas hojas amarillentas de algunos árboles, son las que están ocultas de los rayos del sol; que las partículas de humedad natural de la atmósfera, funcionan como un filtro translúcido que deja ver los paisajes con diferentes calidades de nitidez y color, según la cantidad de atmósfera entre observador y paisaje,... Toda esta realidad, entendida, que explica cada acontecimiento de la naturaleza fue también reflejada en sus dibujos y pinturas.

Existe todo un potencial en el ser humano, digno de ser descubierto y explotado; así como D'Vinci, observar, analizar y explorar lo que somos, con nuestras capacidades para desarrollar habilidades, entender la función de nuestros sentidos y nuestra mente, las percepciones y el pensamiento que hacemos de ellas, lo maravilloso de la memoria y las emociones.

Invertir todo el bagaje de cuanto somos en el oficio, nos lleva al ejercicio más rico y profesional de nuestro que hacer.

Las dinámicas que planteo hacen participar cada una de nuestras capacidades, para desarrollarlas e invertir las en cada tarea de dibujo y todo género de expresión y representación gráfica.

Actualmente percibo en las nuevas generaciones de estudiantes una esperanza y total confianza en las computadoras, "*robots hazlo todo*" con las cuales no será necesario aprender y desarrollar habilidades, sin embargo, el seguir invirtiendo nuestros potenciales aunado a las nuevas tecnologías, nos puede llevar a alcances y aportaciones insospechadas. Hay quienes no son capaces de diseñar sin una máquina, y es una lástima, pues los diseños no salen de ellas sino del diseñador y sus potenciales.

Entendemos no solo como generadores de ideas, sino como buenos administradores de los procesos para proyectarlas, estaremos funcionando realmente como seres creativos, ávidos de plasmar abundantes ideas en cualquier plano.

## 5.2 IMPORTANCIA

Es muy importante trabajar en pro de una cultura visual, estudiar los diferentes movimientos artísticos y sus razones de ser, esto es, lo que se propone en cada uno de ellos. Entender su valor estético, -especialmente en el área de la expresión gráfica- nos ayudará a evaluar los resultados de nuestros propios ejercicios y manipularlos para hacerlos propuestas inteligentes y estéticas. Algunos ejemplos son; el Impresionismo, que se ocupó del trabajo de la luz de los ambientes, rescatar la luminosidad de la pureza de los colores primarios que dispuestos en puntos unos junto a otros, generaran así mismo gamas de color puro por ilusión óptica. El Cubismo, trabajó los modelos tridimensionales para ser vistos desde todos los ángulos y facetas a la vez, rompiendo así los esquemas establecidos de la perspectiva, para ir más allá de ésta en una propuesta que exhibe un concepto de realidad total multidimensional que la perspectiva no deja ver. El Futurismo propuso el movimiento, al repetir un mismo modelo varias veces en sucesión para evidenciar su desplazamiento. El Constructivismo se recreó en el diseño geométrico de los volúmenes. Cada una de estas propuestas son dignas de ser consideradas en la evaluación de cada nueva aportación. Cada una obedece a inquietudes e intereses de la época, y sus autores; de la misma manera cada individuo con su propia historia, comprometido con enriquecer su cultura es capaz de proponer proyectos que también aporten elementos útiles a su sociedad.

### 5.3 MOMENTOS SIGNIFICATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Uno de los momentos más significativos es la **pérdida del miedo** al irrumpir en el sustrato limpio que pudiera ser arruinado desde el primer trazo “mal ejecutado”. Según los prejuicios. Cuando el alumno pierde el miedo, su dibujo comienza a tener rasgos de libertad y seguridad, las líneas son firmes y continuas, ya no titubeantes y fragmentadas.

El **factor sorpresa**, al mirar los primeros resultados, es común a todos en la primera experiencia, pero en aquellos que no han tenido la suficiente educación visual, y permanecen arraigados a prejuicios y a la enseñanza tradicional del dibujo; la sorpresa va matizada de **desagrado**, califican los resultados como “feos”, sin embargo para quienes han iniciado una búsqueda de cosas diferentes y que tienen una educación visual más rica, su sorpresa va acompañada de **satisfacción**, éstos, desafortunadamente son los menos pero una vez entendidas las estrategias, saben aprovechar muy bien las aplicaciones en cada oportunidad de trabajo.

Debe evitarse el riesgo de caer en el libertinaje; tanta libertad en el manejo de la línea y de composiciones aleatorias, orillan al estudiante a ir al extremo del descuido en el trazo y a la ejecución de composiciones anárquicas inexpressivas, dejando en el olvido los conocimientos adquiridos en cursos anteriores.

Estas experiencias me han hecho incluir, de manera alternada, ejercicios de carácter tradicional, especialmente con estudiantes de poca cultura visual y artística. Pero grandes son las satisfacciones con aquellos que de no tener un gran camino andado han asumido el compromiso con el dibujo y han desarrollado su sensibilidad.

### 5.4 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

\* Lograr que el estudiante se **desplace sin miedo** por el sustrato, es un rasgo primario de evolución en su desarrollo dibujístico. La renuncia a la línea de pelos, fragmentada y titubeante que denota personalidad insegura del autor, permite disfrutar el dibujo con líneas continuas y afirma la personalidad.

**Los trazos**, cuando son ejecutados por **quienes han alcanzado cierta madurez**, son precisos, continuos, firmes, libres, sea cual sea la intención del movimiento y expresión.

\* **La alta productividad** es el resultado del entendimiento del método, de la **canalización de los potenciales** y habilidades que les permite generar ideas y proyectarlas; incluso, son capaces de aplicarlo en otras disciplinas del Diseño de la Comunicación Gráfica con resultados satisfactorios.

\* Obviamente al ser estudiantes que han cubierto cerca del 50% de los créditos de la carrera, tienen conocimientos básicos que se deben recordar y exigir su **aplicación** en los ejercicios, como la **composición** y el manejo de **color**.

\* **La calidad** es un factor importante implícito en todos los aspectos del trabajo, desde la limpieza y exactitud de los trazos, los cortes y dobleces, pegados, aplicación de los pigmentos, manejo correcto de los instrumentos y todo cuanto involucre los medios y las técnicas en la ejecución de la obra hasta verificar la eficiencia, eficacia y funcionalidad del producto, esto es; la producción de opciones en el tiempo requerido, cubrir los objetivos de cada ejercicio y el poder comunicativo del dibujo que va en función de la congruencia con el tema, el tipo de interpretación que el autor propone, literal o conceptual, así como el tipo de representación: caricatura, dibujo pictórico, esquemático, geométrico, etc.

Todo trabajo exige una investigación, no basta recurrir a las experiencias registradas en la memoria y dejarlas fluir así como escapando sin control y como suficientes y bastas para suplir la resolución del diseño.

Existen temas ya muy trabajados que poseen elementos tan representativos y propios que han alcanzado el carácter de símbolo y los estudiantes de diseño los retoman en acciones de actos reflejo sin volver a analizar. Por ejemplo, desarrollar un elemento gráfico con tema de poesía, recurrirán al viejo pergamino, el tintero y la pluma de ave. El Tango, es el sombrero de Gardel, la música, o un concierto, son los pentagramas y las claves de sol.

Rediseñar con creatividad lo establecido ancestralmente, requiere de una investigación comprometida e inteligente.

## 5.5 MÉTODO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

En varias participaciones ejercidas en el módulo Elementos para la construcción de la imagen, del Diplomado en Ilustración Artística de la Universidad del Claustro de Sor Juana desde 1994, he impartido algunos de los ejercicios de mi método a grupos de ilustradores, diseñadores y comunicólogos con una trayectoria en ilustración, estos grupos han rendido

magníficos resultados y reconocen las innumerables opciones creativas en la solución de imágenes y composiciones.

En un par de ocasiones, aplique algunos ejercicios con estudiantes de 2° semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad La Salle –aunque dos ocasiones no son significativas- deseo reportar que los resultados fueron buenos, éstos cumplieron solo dos aspectos de la calidad, eficiencia y eficacia; los estudiantes terminaron en el tiempo requerido y con el objetivo cubierto, en esa experiencia no se solicitó la aplicación a una solución de diseño, pero algo muy importante para mi es que, el entusiasmo de muchos de ellos al producir más opciones de las requeridas, me indica las posibilidades creativas que el método ofrece.

Desde que inicié mi carrera docente hace quince años, me he ocupado de proveer a los estudiantes, recursos que les faciliten la tarea de la expresión gráfica, y es con los estudiantes de la UAM – A con quienes he trabajado más.

Aquellos que inician sus estudios, lo hacen con gran entusiasmo en los primeros tres o cuatro trimestres, en el 2° llevan dibujo de imitación y el motivarlos a la observación y a la pérdida del miedo, rindieron inmejorables resultados; quienes creían no saber dibujar, desarrollaron esta habilidad y quienes ya la tenían, la superaron.

Con el paso de los años mi método ha madurado y el mayor desafío se ha dado con grupos del 6° trimestre; estudiantes con intereses en otras disciplinas del diseño, lejanas aparentemente de la expresión gráfica, como fotografía y diseño editorial. Jóvenes con la esperanza puesta en la computadora como un artefacto mágico para toda solución. Con estos grupos, con opiniones tan heterogéneas hacia los métodos de dibujo, he tenido que combinar los recursos tradicionales con mi método, los resultados son magníficos entre quienes se interesan, incluso son capaces de aplicarlo en ejercicios específicos de diseño que desarrollan en otras asignaturas con calificaciones satisfactorias.

## CONCLUSIONES

Todos los métodos y ayudas que apoyen y faciliten la ejecución del dibujo son válidas y entre más opciones tenga el estudiante de desarrollarse en esta tarea, habrá garantías más sólidas en su formación.

Durante los cinco años que precedieron la conformación de este método, tuve experiencias significativas en cuanto a las variantes de los ejercicios que entre los mismos estudiantes y yo descubríamos.

En el 4° capítulo de esta tesis presento una selección de los ejercicios más significativos que conformaron este método, experiencias que se dieron en los cursos del Laboratorio VI - Técnicas experimentales de representación gráfica - del 6° trimestre de la Carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, grupos conformados por aproximadamente 35 jóvenes cuya edad promedio fue de 24 años.

Al poner en práctica estos ejercicios cada participante es susceptible a aportar variantes de ellos y descubrir resultados insospechados, idealmente tantos como participantes hay, sin embargo solo uno o dos que accidentalmente por mala interpretación o por una búsqueda personal intencionada proporcionaron caminos y resultados valiosos por su creatividad.

Para un buen desarrollo de la representación gráfica es necesario, además del compromiso, la disciplina y la auténtica vocación, abrir los ojos auténticamente y OBSERVAR. Observar significa, llegar a ser parte del objeto que se mira, viajar por cada una de sus formas, texturas, colores, valores e incluso hacer participar los otros sentidos: tocar el objeto, sentirlo con la piel, olerlo, oírlo y de ser posible hasta degustarlo, para registrar en la memoria todas sus características, incluyendo las de su entorno.

Entender que las representaciones gráficas dibujísticas pueden y deben tener un valor expresivo más que mimético, concede metas más cercanas a aquellos que han sufrido el entrenamiento del dibujo, transforma los paradigmas tradicionales en algunos de los muchos de este grupo todavía tradicional y genera otras posibilidades representativas para los que dominan este arte.

Actualmente la expresión gráfica, es resultado de la búsqueda de nuevas formas con las cuales transmitir mensajes, y cada una tiene el tratamiento ilustrativo con la necesaria carga comunicativa que el diseñador del mensaje planea.

Cuando se va a representar algo gráficamente, se analiza la esencia, esto es, el concepto; y se emite el mensaje con una fuerza esencial presentada en forma, colores, texturas y dimensiones sin que tenga que ser algo figurativo conocido.

Fluctuar entre lo académico y lo lúdico enriquece el compromiso del estudiante consigo mismo y con la elección de su oficio. En más de diez años de docencia he podido constatar que los estudiantes evaden el estilo solemne y riguroso de impartir los métodos académicos; por otro lado, guiarlos a través de un método puramente lúdico, los lleva a una total anarquía. Pero mezclar entre la formalidad y los matices frescos del juego, estimulan la motivación y con ésta, la búsqueda de "*otras maneras de trazar*".

## BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

- 1.- ACHA, Juan. Critica del arte. Ed. Trillas 1992. (222 págs.).
- 2.- ACHA, Juan. Expresión y apreciación artística. Artes plásticas. Ed. Trillas 1993. (239 págs.)
- 3.- ARNHEIM, Rudolf, Arte y percepción visual psicología de la visión creadora, Buenos Aires, EUDEBA, 1977.
- 4.- ARNHEIM, Rudolf, El pensamiento visual, Barcelona, Paidós, 1986.
- 5.- BARLOW, Horace, BLAKEMORE, Colin, WESTON-SMITH, Miranda. Imagen y conocimiento. Cómo vemos el mundo y cómo lo interpretamos. Ed. Crítica Gpo. Grijalbo-Mondadori 1994 (275 págs.).
- 6.- BARNICOAT, John. Los carteles su historia y su lenguaje. Editorial Gustavo Gili.(280 págs.)
- 7.- BIEDMA, C. y Pedro G. Dalfonso, El lenguaje del dibujo, Buenos Aires, Kapelus, 1960.
- 8.- BÜRDEK, Bernhard E. Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial. Ed. GG Diseño. Barcelona 1994 (390 págs.).
- 9.- CARRILLO, Miguel. Muestra de dibujos pictóricos. Museo de la Estampa. Méx. D.F. Noviembre 1996.
- 10.- Curso práctico de dibujo y pintura Ediciones Nueva Lente. 1984. Nos. 3,4,6,13,15,17,23,27,33,34,38,40,41,42,43 y 47. (56 págs.)
- 11.- COHEN, Jozef. Sensación y percepción visuales. Temas de psicología. Ed. Trillas, 1983 (100 págs.)
- 12.- CORBELLÀ, Roig, Joan. La mente humana. Percepción. Descubrir la psicología. Cuadernos sobre el conocimiento humano. Ed. Folio S.A. 1994 Muntaner, 371-373 08021 Barcelona. (45 págs.)
- 13.- DALLEY, Terence, Guía completa de ilustración y diseño técnicas y materiales, Ed. Blume, Madrid, 1981.
- 14.- DAUCHER, Hans, Modos de dibujar figuras, Barcelona, G.G. 1987.
- 15.- DE FIORE, Gaspare. Curso de dibujo. Técnicas, materiales, estudio de los grandes
- 16.- De La TORRE, Saturnino. Creatividad y formación. Identificación, diseño y evaluación. Ed. Trillas. 1997. (213 págs.).
- 17.- DONDIS, A. Dondis, La sintaxis de la imagen, Barcelona, G.G. 1992. (colección comunicación visual). (211 págs.)
- 18.- D'VINCI, Leonardo. Tratado de la pintura y del paisaje, sombra y luz. Ed. Joaquín Gil. Buenos Aires 1994 (602 págs.).
- 19.- EDWARDS, Betty. Aprendiendo a dibujar. Un método garantizado. Editorial Hermann Blume. 1984. (207 págs.)
- 20.- FOSTER, Walter. Colección.
- 21.- FRAISSE, Paul, PIAGET Jean, La percepción, Buenos Aires, Paidós, 1979.
- 22.- GOMBRICH, E., HOCHBERG, J., BLACK, M. Arte, percepción y realidad.
- 23.- KEPES, Gyorgy, La educación visual, México, Novaro.
- 24.- KOFFKA Kurt, Principios de psicología de la forma, Buenos Aires, Paidós,
- 25.- LAMBERT, Susan, El dibujo, técnica y utilidad, Madrid, Blume, 1985.
- 26.- MUNARI, Bruno, Diseño y comunicación visual, contribución a una metodología didáctica. Barcelona, G.G. 1990. (colección comunicación visual). (365 págs.)
- 27.- POPPER, Frank. Arte acción y participación. El artista y la creatividad de hoy. Ed. Akal/Arte y Estética. 1980.
- 28.- PORTER, Tom. Graphic design techniques for architectural drawing. Ed. Hamlyn Amazon (160 págs.)
- 29.- ROBLES, Teresa. Concierto para cuatro cerebros en psicoterapia. Ed. Instituto Milton H. Erikson de la Cd. De México. 1990 (199 págs.).
- 30.- RODRÍGUEZ. J.L. Diéguez, Las funciones de la imagen en la enseñanza semántica y didáctica, Barcelona, G.G. 1977. (colección comunicación visual)
- 31.- SALVAT, Teoría de la imagen, Barcelona, Salvat 1973, colección Salvat grandes temas, 29.
- 32.- SANDBLOM, Philip. Enfermedad y creación. Cómo influye la enfermedad en la

- literatura, la pintura y la música. Ed. Fondo de Cultura Económica 1995 (211 págs.).
- 33.- SCHAARWÄCHTER. Perspectiva para arquitectos. Ed. G:G: (120 págs.)
- 34.- SELECCIONES DEL READER'S DIGEST.  
Cómo vivieron los grandes personajes de la  
Biblia. 1976. (432 págs.).
- 35.- SIMPSON, Ian. Curso completo de dibujo. Editorial Blume. 1994 (224 págs.).
- 36.- SIMPSON, Ian. Curso completo de pintura. Editorial Blume. 1994 (224 págs.).
- 37.- SMITH, Stan, Manuales para el artista dibujar y abocetar, Madrid, Blume, 1983.

## DICCIONARIOS

- 38.- ABBAGNANO, Nicola. Diccionario de filosofía. Ed. Fondo de Cultura Económica. 1987. (1206 págs.).
- 39.- CASARES, Julio, Diccionario ideológico de la lengua española desde la idea a la palabra, desde la palabra a la idea. Barcelona, G.G. 1982.
- 40.- LAROUSSE, Referencias. Diccionario de pintura. Ed. Larousse 1996 (436 págs.).
- 41.- Diccionario enciclopédico ilustrado, vol. 6 1971 (510 págs.).

## REVISTAS

- 42.- FUNDACIÓN CULTURAL TELEVISIVA A.C. Saber ver lo contemporáneo del arte. 1991-97. Pintura moderna, Irak, Chagall. No.1 1991.( 61 págs.).
- 43.- Pintura moderna, Irán. No. 2 1992 (77 págs.).
- 44.- Matisse, pintura rupestre. No. 3 1992 (78 págs.).
- 45.- Israel. Jordania. Arte Bizantino sirio palestino. No.4 (77 págs.).
- 46.- Rodin. Israel. Jordania. No. 5 (77 págs.).
- 47.- Las secesiones de munich. Cubismo. No. 8 (77 págs.)
- 48.- 1912. No. 9 1992 (75 págs.).
- 49.- Secesiones de Praga, Cubismo Checo. . No.19 1994.( 76 págs.).
- 50.- Historia del impresionismo. No.20 1995.( 72 págs.).
- 51.- Matisse en persona. . No.22 1995.( 75 págs.).
- 52.- Matisse el conservador. No.23 1995.( 74 págs.).
- 53.- Picasso en persona. No. 25 (75 págs.)
- 54.- Los picassos de Picasso. No.26 1996.( 74 págs.).
- 55.- Miró en persona. No.28 1996.( 77 págs.)
- 56.- Futurismo. No.32 1997.( 74 págs.).
- 57.- Honoré Daumier. No.36 1997.( 72 págs.).
- 58.- Saber ver arte y recreación para toda la familia.Los colores de Rousseau. No.2 1996.( 39 págs.).
- 59.- Marc Chagall. No.5 1996.( 39 págs.).
- 60.- Matisse, tijeras y papeles de colores. s/n 1996. (39 págs.).
- 61.- Alexander Calder. No.6 1997.( 52 págs.).
- 62.- Paul Klee. No.7 1997.(portada).
- 63.- Abel Quezada. No. 8 1997. (págs. 52)
- 64.- Paul Cézanne el genio de la perseverancia. No.11 1997.( 52 págs.).
- 65.- Jorge González Camarena. No. 14 1998. (38 págs.)
- 66.- Saturnino Herrán. No. 17 1999. (52 págs.).

## ENCICLOPEDIAS

- 67.- JACKSON, W. M. Enciclopedia práctica jackson, conjunto de conocimientos para la formación autodidacta. Tono IV 1963. (442 págs.).
- 68.- TIME LIFE, colección científica, 1974. (200 págs.).  
La mente.
- 69.- Luz y visión.
- 70.- Matemáticas.

**CURSOS**

71.- WIECHERS. Alicia. Dibujo para visionarios. Curso – taller 1999.